Da 22 anni al vostro servizio
VIDEOGIOCHI PER PC
281
Febbraio '12
GAMESVILLAGE.IT

IN CASO DI MANCATO RECAPITO INVIARE AL CMP DI ROSERIO PER LA RESTITUZIONE AL MITTENTE

THE GAMES machine

SOTTERRANEO!

METRO Last Light

THQ accende l'ultima luce!

GUERRAFONDAIO!

Rainbow 6

Un team di patrioti per Ubisoft!

APOCALITTICO!

Darksiders II

Morte, Pestilenza e Carestia. Serve altro?

SILENZIOSO!

HITMAN™ ABSOLUTION

L'Agente 47 torna in missione per qualcosa di più importante della sua stessa vita!

THE GAMES MACHINE N°281 - MENS - ANNO 23-12 € 3,99
Sprea editori ITALY
9 771129 232306
20281

DOSSIER

2011 - I SOPRAVVISSUTI, LA CITTÀ VERRÀ DISTRUTTA ALL'ALBA E OMBRE SU DOOM 3, PER SAPERE DAVVERO TUTTO SUL MONDO PC!

it's a marimo project!

È QUANDO TI SENTI PICCOLO CHE SAI DI ESSERE DIVENTATO GRANDE.

A volte gli uomini riescono a creare qualcosa più grande di loro. Qualcosa che prima non c'era. È questo che noi intendiamo per innovazione ed è in questo che noi crediamo.
Una visione che ci ha fatto investire nel cambiamento tecnologico sempre e solo con l'obiettivo di migliorare il valore di ogni nostra singola produzione.
È questo pensiero che ci ha fatto acquistare per primi in Italia impianti come la rotativa Heidelberg M600 B24. O che oggi, per primi in Europa, ci ha fatto introdurre 2 rotative da 32 pagine Roto-Offset Komori, 64 pagine-versione duplex, così da poter soddisfare ancora più puntualmente ogni necessità di stampa di bassa, media e alta tiratura.
Se crediamo nell'importanza dell'innovazione, infatti, è perché pensiamo che non ci siano piccole cose di poca importanza.
L'etichetta di una lattina di pomodori pelati, quella di un cibo per gatti o quella di un'acqua minerale, un catalogo o un quotidiano, un magazine o un volantone con le offerte della settimana del supermercato, tutto va pensato in grande.
È come conseguenza di questa visione che i nostri prodotti sono arrivati in 10 paesi nel mondo, che il livello di fidelizzazione dei nostri clienti è al 90% o che il nostro fatturato si è triplicato.
Perché la grandezza è qualcosa che si crea guardando verso l'alto. Mai dall'alto in basso.

AGB

artigrafiche**Boccia**spa

A DIFFERENT IMPRINTING.

ARTI GRAFICHE BOCCIA – SALERNO | ROMA | MILANO | PARIS | LONDON | LAUSANNE

CONTACT:
Via Tiberio Claudio Felice, 7 - 84131 Salerno (ITALY)
Tel. +39 089 303311 - Fax +39 089 771017
www.artigraficheboccia.com - info@artigraficheboccia.com

Fotografa questo QR Code e corri sul blog di TGM Online! Scopri come fare a pagina 112!

EDITORIALE

PRO TIP: VIDEOGIOCARE A TEMPO

Finalmente è arrivato il momento che in molti aspettavano da anni: Star Wars – The Old Republic è disponibile, più o meno da un mese. Anch'io, nonostante non riesca a trovare un solo punto salvabile della nuova trilogia, quella brutta per intenderci, mi sono fatto (ri)tentare dal fascino di Guerre Stellari. E ci sono rimasto sotto, logicamente, nonostante mi fossi ripromesso di stare alla larga dal tunnel in cui i MMO ti sbattono, chiudendo con una bella colata di cemento armato l'uscita che si trova alle tue spalle.

Ero arrivato al "rifiuto" da MMORPG dopo cinque anni spesi sui server di World of Warcraft. A WoW devo, oltre a un sacco di ore divertenti passate in compagnia di gente altrettanto divertente, anche un paio di buoni amici che mi sono rimasti fuori dai server. Ma, alla fine, il titolo Blizzard chiedeva davvero troppo più di quello che potevo dare. È inutile nascondersi dietro un dito: il genere persistente è totalizzante. Non ti lascia spazio per altro, se vuoi giocarlo come si deve. A meno che, ovviamente, tu non ti accontenti di essere un mago, un guerriero, un barbaro o un cavaliere Jedi tra i tanti che popolano i server. Se invece miri non dico all'eccellenza, ma almeno al non farti chiamare "nabbo", le ore da mettere sul piatto sono tante. Mediamente troppe, se si pensa ai cicli sonno/veglia delle persone normali.

ERO ARRIVATO AL RIFIUTO DA MMORPG DOPO CINQUE ANNI SPESI SUI SERVER DI WORLD OF WARCRAFT. WOW, ALLA FINE, MI CHIEDEVA TROPPO PIÙ DI QUELLO CHE POTEVO DARE...

Con TOR, invece, ho deciso che non devo più essere schiavo di un gioco. Così mi sono imposto una regola: una volta lanciato l'eseguibile, parte un timer "mentale" coadiuvato da una sveglia su smartphone, che suona e mi ricorda che voglio smettere dopo 45 minuti. Il lasso di tempo è sufficiente a farmi divertire, funziona, davvero, anche se sono consapevole del fatto che il mio sarà uno dei Jedi peggio vestiti del server.

Razionalizzando il mio tempo, sono riuscito a ottenere anche un secondo obiettivo, ovvero portare avanti un altro titolo. Complice una settimana di "assenza lavorativa" di mia moglie, mi sono tuffato nel multiplayer di Modern Warfare 3.
E mi ci sono trovato invischiato in un modo che nemmeno potevo immaginare: era dai tempi di Soldier of Fortune II che uno sparatutto non mi faceva impazzire così, in multi.
Dopo le prime, disastrose prove online, di quelle che vorresti spaccare il monitor a colpi di mouse, o in cui potresti leggere un libro tanto è il tempo che passi morto, steso e sdraiato, l'allenamento ha dato importanti risultati.

Quali? Beh, per esempio sono passato dall'essere semplice "carne da cannone" all'essere "carne da cannone che saltuariamente risponde al fuoco nemico". E qualche giorno dopo sono diventato un "tizio che risponde, con alterne fortune, alle scariche di mitra degli avversari".

I primi settanta livelli di esperienza sono praticamente volati, nonostante uno sconsiderato consiglio del Kikko sull'arma più adatta ai neofiti. Così, dopo qualche rotazione totale delle mappe, ho cominciato a conoscere e riconoscere le strategie di approccio degli avversari, il modo in cui possono saltare fuori da quell'angolo, il punto da cui probabilmente faranno fuoco... e ho cominciato ad applicare le mie contromisure. A prescindere da come la si guardi, si sta parlando di una partita a scacchi in cui riflessi, abilità con mouse e tastiera (accompagnate dagli akimbo, per i nabbi che non devono chiedere mai), e fortuna pesano alla stessa maniera. La cosa mi piace un sacco, tanto che mi ha portato a darmi degli obiettivi.
Lo scopo: arrivare al "prestigio" il prima possibile (una volta raggiunto il livello massimo, si può "resettare" tutto e rifare daccapo. Sadico, per certi versi. Ma esaltante e da pro, per altri).

Ci sono riuscito. Poi ho guardato il timer di Steam: 33 ore in una settimana. Nelle notti di una sola settimana. Un lavoro, insomma. Forse erano meglio i MMORPG.

Buona lettura,
Davide "ToSo" Tosini
iltoso@sprea.it

SOMMARIO

FEBBRAIO 281

PAGINA 78
TGM CLASSIC

PAGINA 26
OMBRE SU DOOM 3

PAGINA 66
TRINE 2

PAGINA 81
INDIEZONE

PAGINA 100
TIME MACHINE RELOADED

PAGINA 58
SERIOUS SAM 3: BFE

PAGINA 30
HITMAN: ABSOLUTION

PAGINA 40
METRO: LAST LIGHT

CONTENUTI DI QUESTO MESE

PAGINA 46

DARKSIDERS 2

PAGINA 44

RIDGE RACER UNBOUNDED

111 Adso!
113 Backstage
14 Beta Machine
104 Bovabyte
96 ConsoleMania Corner
3 Editoriale
106 Euforia Paradossa
6 GamesVillage.it
90 Hardware
81 IndieZone
12 Massive News
102 Replay
4 Sommario
88 TecnoTGM
78 TGM Classic
108 TGM Mail
100 Time Machine Reloaded
28 TMB's Intro
8 Voci di corridoio

DOSSIER

20 2011 - I Sopravvissuti
16 La città verrà distrutta all'alba
26 Ombre su DooM 3

PREVIEW

46 Darksiders 2
30 Hitman: Absolution
40 Metro: Last Light
36 Rainbow Six: Patriots
44 Ridge Racer Unbounded

REVIEW

70 Afterfall: Insanity
74 Blackwell Deception
75 Dead Island Bloodbath Arena
76 Flatout: C&D
58 Serious Sam 3: BFE
64 Skydrift
52 Star Wars The Old Republic
72 The Haunted: Hell's Reach
66 Trine 2

HARDWARE

PAGINA 90

PAGINA 52

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

GAMES VILLAGE

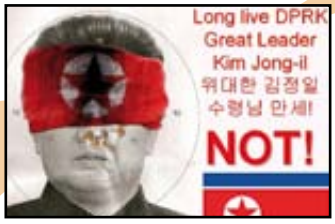
A cura di Claudio "keiser" Todeschini (keiser@sprea.it)

WWW.GAMESVILLAGE.IT

Sto scrivendo queste poche righe alla vigilia della fine del 2011, e con la profezia dei Maya che si avvicina e preme alla porta per avverarsi, non so neppure se ci sarà qualcuno a leggerle...

Facciamo finta, per un breve istante, che quelle raccontate dai Maya siano tutte fole, e che il 2012 sarà un anno come tutti gli altri, e nella fattispecie quello che segue il 2011 e precede il 2013, ok? Così facendo ci mettiamo nella condizione di poter ragionare serenamente di prospettive, speranze, sogni, novità che ci attendono... videoludicamente parlando, si capisce!
Quello appena iniziato (per voi che leggete, presumo, e che inizierà tra un paio di giorni per me che scrivo) è un anno che, al momento, mi appare piuttosto strano: da un lato c'è la consueta vagonata di titoloni in arrivo, e proprio a loro abbiamo dedicato uno speciale ad hoc su GamesVillage.it, nel quale abbiamo selezionato i dieci giochi che, per un motivo o per l'altro, sono i più attesi da noi della redazione, che nelle nostre piccole menti scatenano più hype, che provocano maggior salivazione nel sentirne parlare. Non saranno probabilmente gli stessi titoli che aspettate voi, o magari sì: di certo, come sempre più spesso accade da diverso tempo a questa parte, c'è di che accontentare davvero tutti. Qualche nome? BioShock Infinite, Diablo III, Halo 4 (sul sito ci sono anche le console, non dimentichiamolo!), il nuovo Hitman, a cui è dedicata la copertina e un ricco reportage anche sul numero di TGM che avete tra le mani, e poi l'ultimo Mass Effect, il nuovo Max Payne, il ritorno di Syndicate e Lara Croft, ma anche Borderlands 2, Aliens: Colonial Marines, il quinto Professor Layton, i nuovi Resident Evil e Silent Hill, ormai più seriali di FIFA e PES, che pure arriveranno rinnovati il prossimo autunno, ecc. ecc. ecc. Questo è quel che ci attende, dicevo, e non è poca roba, al contrario. Dall'altro lato, però, il 2012 si preannuncia come un anno di attesa, di transizione: tutti gli addetti ai lavori sono praticamente sicuri che al prossimo E3 Microsoft presenterà la sua nuova console (Xbox 720? No, dai), Nintendo dovrebbe mostrare qualcosa di più "polposo" del solo controller della sua Wii U, mentre non si ha la più pallida idea di cosa stia facendo Sony con l'erede della PlayStation 3. L'impressione, comunque, è che la prossima generazione sia ormai imminente, e se non quest'anno, dovremmo poterla gustare a partire dal 2013. Mancano ancora diversi mesi all'appuntamento con la fiera di Los Angeles, e avremo sicuramente modo di tornare sull'argomento, sia qui su TGM che – soprattutto – su GamesVillage.it: rimanete sintonizzati!

Sempre a proposito di Sony, PlayStation Vita ha già esordito in Giappone con un discreto successo, e dovrebbe arrivare da noi il prossimo 22 febbraio: proprio alla nuova console portatile del colosso nipponico abbiamo dedicato un lungo speciale su GamesVillage.it, comprendente il reportage di un evento stampa tenutosi a Londra all'inizio dello scorso dicembre, nel quale abbiamo potuto provare con mano la console e gustarci in anteprima alcuni dei titoli di lancio, dal nuovo LittleBigPlanet a WipeOut 2048, passando per le versioni "ridotte" di Uncharted, Motorstorm, FIFA ecc. Quelli dedicati ai titoli più attesi dalla redazione per il 2012 e alla piccola console di Sony non sono stati gli unici speciali di queste ultime settimane, al contrario: per chi possiede Kinect, il controller motion sensor per Xbox 360, dobbiamo segnalare un approfondimento in tre puntate dedicato proprio ai titoli che meglio sfruttano questa periferica, e che si occupa in particolare di giochi sportivi e musicali, quelli che per loro natura maggiormente conciliano intrattenimento elettronico e movimento. Ancora, un bellissimo approfondimento su Double Fine Productions, la software house di Tim Schafer (Psychonauts e Brutal Legend), uno dei pochi sviluppatori in grado di sfornare nuove idee, in un panorama dove è in costante crescita una sempre più evidente divisione fra i giochi tripla A, tipici di console e PC, e i cosiddetti casual, che dominano su smartphone e tablet. Nel mezzo c'è una terra assai fertile, dove coltiva i suoi sogni gente come Schafer, e



▲ *Homefront e la morte del dittatore nord-coreano: quando il videogioco supera la realtà...*

▲ *Come sempre, la home page di Gamesvillage.it è affollata di novità!*

▲ *È questo il futuro delle nuove console? Lo scopriremo solo nel corso dell'anno!*

▲ *Minecraft, il fenomeno indie dello scorso anno, è finalmente uscito in versione completa (e a pagamento): da non perdere!*

GIOCO FEDELTÀ

ECCO I GIOCHI CHE VERRANNO MESSI IN PALIO QUESTO MESE SUL FORUM DI TGMONLINE. *PARTECIPARE È SEMPLICISSIMO*: PER SAPERNE DI PIÙ NON VI RESTA CHE ANDARE SUL FORUM ED ENTRARE NELL'AREA CHIAMATA "L'ARENA DEL GIOCO FEDELTÀ".

LEGO HARRY POTTER - ANNI 5 - 7
WARNER BROS

SONIC GENERATIONS
HALIFAX

TRINE 2
HALIFAX

▲ *Non lasciatevi sfuggire il nostro speciale dedicato alla nuovissima console di Sony, PlayStation Vita!*

▲ *Possedete Kinect ma non sapete cosa farne, a parte le facce buffe? Correte su GamesVillage.it e troverete le risposte che state cercando!*

che senza i budget e le vendite multimilionarie è in grado di garantire esperienze ben più gratificanti che tagliare la frutta con un dito. Un altro speciale, legato alla cronaca degli ultimi giorni del 2011, affronta il tema della morte del dittatore Kim Jong-Il e di giochi come Homefront, la cui storia prendeva spunto proprio a partire dalla sua scomparsa (immaginata all'inizio del 2012, sbagliando solo di poche settimane); infine, per gli appassionati di giochi massivamente online, segnaliamo quello dedicato a Star Wars: The Old Republic, pubblicato prima della recensione vera e propria, quando ormai il nostro padawan redazionale ha raggiunto il trentesimo livello e ha cominciato a farsi un'idea un po' più precisa di cosa aspettarsi dal gioco, parlando delle fazioni, dei dialoghi, della novità introdotta dai companion, delle battaglie nello spazio, dette anche guerre stellari (eh!), per passare alle componenti "social" e del PvP. Se non ci state ancora giocando, ma il nuovo MMORPG di BioWare vi affascina, leggetelo e scoprirete cosa vi state perdendo!

Ma GamesVillage.it non è solo speciali e approfondimenti, che pure questo mese hanno giocato un ruolo più importante che nel resto dell'anno, come giusto che sia: online trovate infatti un sacco di news, aggiornamenti, preview, filmati esclusivi e sfiziosità varie, dalle recensioni di Minecraft e Joe Danger Special Edition, Terra Noctis e World of Tanks, agli hands-on di UFC Undisputed 3, I Am Alive, Ridge Racer Unbounded e Gotham City Impostors, solo per citare i primi che mi vengono in mente. Come sempre, ricordo che tutti i nostri articoli si arricchiscono soprattutto con i vostri contributi e commenti, e che potete scrivere sia nel sito, sotto il pezzo che avete appena letto, oppure nel thread creato automaticamente nel forum del sito, nell'area "In diretta da GamesVillage.it". I messaggi vengono automaticamente replicati come commenti in calce all'articolo, e viceversa: la discussione, insomma, procede parallelamente sia sul sito che sul forum, senza bisogno di account diversi. Quando vi registrate la prima volta su GamesVillage.it, infatti, il medesimo username viene attivato anche per il forum: comodo!

Per questo mese è tutto, ci si becca online!

▲ *Unitevi al Lato Oscuro della Forza, su GamesVillage.it!*

VOCI DI CORRIDOIO

A cura di: Claudio "Keiser" Todeschini (keiser@sprea.it)

GERALT CONTRO I PIRATI

Decisamente piccata (e del tutto legittima, aggiungiamo noi) la reazione di CD Projekt, la casa polacca di The Witcher e GOG.com, al "successo" ottenuto dall'ultimo capitolo delle avventure di Geralt di Rivia nel circuito pirata. Gli avvocati della software house stanno infatti in queste settimane contattando individualmente coloro che – in Germania – hanno scaricato il gioco, proponendo una soluzione extragiudiziale che prevede il pagamento di 911,80 € (non sappiamo come sia stata calcolata questa cifra, francamente). In un comunicato stampa, CD Projekt assicura di "prendere provvedimenti legali solo contro utenti di cui abbiamo la certezza matematica che abbiano scaricato il gioco illegalmente"; alcuni giocatori si sono già però lamentati di essere stati accusati ingiustamente, e per di più la casa polacca avrebbe già portato avanti una simile operazione nel 2008 per il loro primo The Witcher, anche se non sappiamo con quali risultati. Che ne pensate?

CODEMASTERS ANNUNCIA DIRT SHOWDOWN

Dopo l'eccellente DiRT 3 e l'introduzione della modalità gimkana, Codemasters continua a premere l'acceleratore su adrenalina e spettacolarità. DiRT Showdown, previsto il prossimo maggio per PC e console, rappresenta una sorta di "spin-off" arcade che ci vedrà prendere parte a un campionato fatto di corse molto più competitive del solito, suddiviso in tre categorie: gare vere e proprie, con circuiti non lineari pieni di ostacoli e scorciatoie, il Demolition Derby, in cui distruggere le auto degli avversari fino a rimanere alla guida dell'ultima ancora in grado di muoversi, e per finire ci saranno gli eventi Hoonigan, ambientati in parchi appositamente costruiti dove dar sfogo alle proprie capacità nel freestyle su quattro ruote. Le ambientazioni spazieranno da Miami a Londra a Tokyo, e ospiteranno gli oltre cinquanta eventi dei quattro campionati, con diverse condizioni meteo e ore del giorno. Debutteranno anche nuove automobili, dalla nuova Fiesta H.F.H.V. (Hybrid Function Hoon Vehicle) da 600 cavalli di Ken Block a pick-up, furgoni, muscle car, sportive e vecchi scassoni. Il tutto, naturalmente, mantenendo il "feeling" tipico dei giochi di corsa targati Codemasters e tutte le caratteristiche che li hanno resi così popolari, dalla grafica al modello dei danni e quello di guida. Mosso dall'ultima evoluzione del motore EGO, DiRT Showdown offrirà anche modalità di gioco split screen, corse online fino a otto giocatori e specifici mini-party game on e offline.

BIOWARE AL LAVORO SU C&C GENERALS 2

Non fatevi prendere troppo dall'ansia, perché il gioco è stato sì annunciato, ma non vedrà la luce prima del 2013. C'è ancora tempo per parlarne, dunque, anche se gli appassionati di strategia in tempo reale staranno già cominciando a spazzolare le mostrine e rispolverare il loro manuale di tattica militare.
BioWare sta sviluppando Command & Conquer Generals 2, seguito dello spin-off della serie C&C, mosso dal versatile Frostbite 2 Engine (lo stesso di Battlefield 3 e Need for Speed The Run), e di cui è già online il sito ufficiale all'indirizzo commandandconquer.com.
La storia si apre con lo sterminio di tutti i principali capi di stato del mondo durante la firma di un trattato di pace alle Nazioni Unite, lasciando solo i Generali a contrastare la minaccia terroristica che rischia di far ripiombare il mondo nel Medioevo. Tre le campagne single player, così come le fazioni in campo, tutte impegnate a costruire unità, lottare per le risorse, e spedire ondate di carri armati, soldati e aerei sul terreno di battaglia; il gioco offrirà inoltre una nutrita serie di modalità di gioco online, sia cooperative che competitive.

ANNUNCIATO 7554

Dopo la Turchia, questa volta ci occupiamo di un prodotto che arriva nientemeno che dal Vietnam, sviluppato dalla software house Emobi Games e previsto per febbraio. Il gioco si intitola 7554, ed è uno shooter in prima persona single player ambientato nel 1954, al termine della guerra d'Indocina, combattuta tra l'esercito coloniale francese e il movimento per l'indipendenza del Vietnam. Il titolo del gioco rappresenta la data del 7 maggio 1954, quando al termine della sanguinolenta battaglia a Dien Bien Phu, l'esercito francese si è arreso a quello vietnamita, iniziando così la ritirata dalle proprie colonie. "7554 si basa su fatti realmente accaduti, ma non è un tentativo di ricreare il passato, quanto di realizzare un prodotto di intrattenimento. In ogni caso, non è mai stato realizzato un videogame di tali dimensioni e portata in Vietnam, e questo fatto da solo rappresenta per noi motivo di grande orgoglio", ha detto Nguyen Tuan Huy, direttore dello sviluppo di 7554. Al di là dei meriti tecnici, tutti da valutare, e che probabilmente non saranno elevatissimi (anche se il motore sfrutterà il PhysX Engine e l'Havok Vision), 7554 rimane un prodotto importante, e che terremo d'occhio.

NOVITÀ PER IL FILM DI JUST CAUSE, E MAGARI PER IL TERZO GIOCO

Continua l'epopea del film Just Cause: Scorpion Rising, pellicola basata sull'action open world di Avalanche Studios. Stando a quanto riporta l'Hollywood Reporter, infatti, a scrivere una (nuova) sceneggiatura sarebbe stato ingaggiato Bryan Edward Hill, dopo aver scartato il primo lavoro di Michael Ross (Turistas). Hill è al suo debutto nel mondo del cinema: i suoi lavori fino a oggi si sono concentrati nel mondo del fumetto, con la miniserie Broken Trinity: Pandora's Box di Witchblade per Top Cow e il fumetto 7 Days From Hell di Image, che diventerà a sua volta un film. La pellicola di Just Cause, invece, prodotta da Adrian Askarieh (Kane & Lynch e Hitman) ed Eric Eisner, racconterà le origini di Scorpion, al secolo Rico Rodriguez, e la sua personalissima e spettacolarissima guerra per rovesciare un dittatore dell'America Centrale.
Per finire, tra il lusco e il brusco, e non sappiamo quanto sia voluta o meno la cosa, l'articolo parla di un terzo capitolo attualmente in fase di sviluppo. Sarà vero? Non sarà vero? Staremo a vedere.

ALAN WAKE ARRIVA (FINALMENTE) ANCHE SU PC

Diciamocelo francamente: ci siamo tutti piuttosto arrabbiati quando Remedy Entertainment ha ufficialmente cassato la versione PC della sua avventura horror, relegandola a esclusiva per Xbox 360. Arrabbiatura che trovava ragion d'essere soprattutto nel fatto che i precedenti lavori dello sviluppatore finlandese (Death Rally e i primi due Max Payne) erano stati realizzati per PC.
A distanza di due anni dall'uscita per console potremo finalmente indossare anche noi i panni del tormentato scrittore di romanzi "de paura" che dà il nome al gioco, e rivivere tutti e sei gli episodi in cui è strutturata l'avventura principale, più i due rilasciati nei mesi successivi come DLC. Dal punto di vista tecnico avremo il supporto per mouse e tastiera e per le risoluzioni più elevate, con texture maggiormente dettagliate. Nessun "colpo di scena" per quel che riguarda la storia, incentrata sullo scrittore Alan Wake, che decide di andare in vacanza nella cittadina di Bright Falls insieme alla moglie per cercare di superare il blocco creativo che lo attanaglia, ma solo per risvegliarsi in un incubo peggiore di quelli raccontati nei suoi romanzi: si comincia con la scomparsa dell'amata Alice, per proseguire con il ritrovamento di un manoscritto apparentemente scritto da lui, ma di cui non ricorda nulla, e che sta lentamente avverandosi, pagina dopo pagina.

GUARDA, MAMMA: SENZA MANI E SENZA SOLDI!

Need for Speed World è un gioco di corse multiplayer lanciato da Electronic Arts lo scorso anno, ambientato nelle città di Most Wanted e di Carbon; non serve pagare nulla per giocare, ma è possibile acquistare oggetti a pagamento all'interno dello store, i cosiddetti "vanity item" che fanno la fortuna del modello di business free-to-play. Ebbene, a metà dicembre è stata presentata la prima vettura di classe "elite", una splendida Koenigsegg CCX, venduta (in game) alla bellezza di 100 dollari, ma con l'offerta irrinunciabile di portarsela a casa durante il periodo di lancio con il 25% di sconto. Mai più senza! Sconvolgente, vero? In alternativa, possiamo dire che si tratta solo un azzeccato "stunt promozionale", a costo pressoché nullo, grazie al quale ogni rivista e sito videoludico del pianeta ha dato risalto alla notizia e si è occupata – anche se come semplice "curiosità", come nel nostro caso – di un gioco che stava lentamente scivolando nel dimenticatoio. Ben fatto, EA, ben fatto.

PHOENIX ONLINE STUDIOS ANNUNCIA COGNITION

Piccole software house crescono... Dopo The Silver Lining, l'ambizioso (e non del tutto riuscito, diciamocelo) progetto di un nuovo capitolo della serie King's Quest, di cui nelle scorse settimane è stato distribuito il quarto e ultimo episodio, come sempre gratuito, Phoenix Online Studios ha ufficialmente annunciato il suo primo titolo commerciale, intitolato Cognition: An Erica Reed Thriller, sviluppato in collaborazione con Jane Jensen, autrice dei vari Gabriel's Knight e del più recente Gray Matter. Le premesse sono eccellenti! Al momento non sappiamo praticamente nulla del gioco né della trama, e possiamo solo mostrarvi alcuni artwork che anticipano lo stile grafico cartoon/realistico. Particolare interessante, però, lo sviluppo di Cognition è stato in gran parte finanziato dai videogiocatori stessi, che hanno contribuito economicamente al progetto grazie alla raccolta fondi gestita dal sito kickstarter.com, e che in meno di un mese ha permesso di raccogliere oltre trentamila dollari.

COMMAND & CONQUER IN VERSIONE FREE-TO-PLAY

Ultimamente Electronic Arts ha deciso di coccolare in maniera speciale gli amanti della serie Command & Conquer: dopo l'annuncio di Generals 2, infatti, il publisher americano ha aperto i battenti della fase di beta pubblica di C&C Tiberium Alliances, strategico massivamente online, free-to-play e persino cross-platform (che potrà quindi essere giocato con il medesimo account sia tramite browser che su dispositivi mobili).
Non sappiamo nulla della storia o di come si svilupperà il gameplay, ma sicuramente sarà necessario – come da titolo, del resto – formare alleanze strategiche, con i propri amici ma non solo, per riuscire ad avere la meglio contro le orde di nemici invasori mutanti. Tiberium Alliances integrerà tutti gli strumenti "social" più in voga, dalle notifiche push ai feed di aggiornamento sull'andamento delle battaglie, così da tenere sempre informati i giocatori e metterli nelle condizioni di reagire e adattare in tempo (quasi) reale le proprie strategie. Per maggiori informazioni, e magari iscriversi alla beta, collegatevi alla pagina www.tiberiumalliances.com.

RITORNA IL CECCHINO DI SNIPER ELITE

Nel 2005 la software house inglese Rebellion ha pubblicato Sniper Elite, shooter tattico per PC e console (la prima Xbox e PS2, allora sul viale del tramonto) che ha riscosso un discreto successo, grazie all'accuratezza della simulazione, alla spettacolare "bullet cam" e alle modalità multiplayer molto curate. A distanza di oltre sei anni Rebellion si prepara a pubblicare una sorta di seguito/remake dell'originale per un'altra generazione di console che sta per uscire di scena, e naturalmente anche per PC. Come il predecessore, infatti, anche Sniper Elite V2 è ambientato in Germania, verso la fine della Seconda Guerra Mondiale, tra le macerie di Berlino, e ci vedrà impegnati in una serie di missioni ad altissimo rischio che potrebbero cambiare il corso della storia. More of the same, quindi, anche e soprattutto nella simulazione del cecchino: oltre alle fedeli repliche digitali di fucili di precisione dell'epoca come gli Springfield M1903, Gewehr 43 e Mosin-Nagant 1891/30, il gioco integrerà un modello balistico molto accurato, che tiene conto di ogni aspetto del moto di un proiettile, dalla gravità al vento all'attrito dell'aria. Migliora la "bullet cam", che con un certo gusto per il grandguignolesco mostrerà ciò che accade a un corpo umano quando viene penetrato da una pallottola, con tanto di animazioni degli organi interni colpiti. Tra le altre novità di rilievo, il debutto di una campagna cooperativa per due giocatori.

UN'EDIZIONE SPECIALE PER HARD RESET

Una delle sorprese dell'autunno 2011, almeno per i vecchi nostalgici come me, è stata senza dubbio Hard Reset di Flying Hog Studios, shooter vecchia scuola con un motore grafico davvero ben fatto, con una storia assurda e strampalata, un po' ripetitivo ma divertente da giocare. Proprio come gli FPS di una volta, insomma!

Se ve lo siete persi, o se non sapete neppure di cosa stiamo parlando, Kalypso Media pubblicherà a primavera Hard Reset: Extended Edition, versione scatolata del gioco (che richiederà comunque l'autenticazione su Steam) che aggiungerà all'originale un po' di ciccia extra, tra cui: cinque nuovi livelli, che incrementeranno di un paio d'ore il tempo per completare il gioco, quattro nemici e un boss finale. Inoltre una storia più articolata e meno confusa, due nuove mappe per la modalità Survival, qualche modifica al gameplay (già introdotta nelle patch rilasciate in questi mesi) e miglioramenti vari all'engine grafico.

BATTLEFIELD 2143 IN CANTIERE?

Il pettegolezzo è nato dopo l'uscita del DLC Return to Karkand di Battlefield 3: all'interno della mappa Wake Island, infatti, disegnato su una parete si trova il numero 2143. La cosa in sé potrebbe non significare nulla, salvo che Battlefield 2142 era stato "anticipato" in maniera analoga con piccoli easter egg nascosti nei pacchi Euro Forces e Armored Fury di Battlefield 2, distribuiti ben prima dell'annuncio ufficiale del gioco. Una coincidenza decisamente troppo coincidente per poterla derubricare a semplice coincidenza! Io personalmente avrei preferito trovare un riferimento al seguito di Mirror's Edge, ma non si può avere tutto dalla vita!

ANNUNCIATO BOTANICULA

Siete pronti a una nuova, deliziosa storia raccontata senza l'uso delle parole? Daedalic Entertainment e Amanita Design, la software house cecoslovacca che ci ha regalato l'immaginifico Machinarium, hanno annunciato il loro nuovo lavoro, intitolato Botanicula, previsto entro la primavera. Botanicula è un'avventura punta e clicca ambientata nel regno vegetale, dove dovremo aiutare cinque piccole pianticelle a salvare l'ultimo seme rimasto da un branco di parassiti malvagi. Ogni piantina dispone di abilità e caratteristiche uniche, che dovranno ovviamente essere combinate con le altre per risolvere i numerosi enigmi sparsi lungo i ram... pardon, le diverse ambientazioni da esplorare. Anche in questo caso la grafica sarà completamente disegnata a mano, regalando al gioco un look davvero originale e affascinante, arricchito da una colonna sonora d'atmosfera, composta ed eseguita dalla band ceca Dva. Per maggiori informazioni e il primo teaser del gioco collegatevi alla pagina botanicula.net.

nipponico; Portopia rappresenta a sua volta uno dei primi episodi di racconto interattivo nel paese del Sol Levante, un giallo uscito nel 1983 su Famicom in grado di vantare un'interfaccia punta e clicca e un parser a base di verbi e nomi combinabili senza bisogno di tastiera ben quattro anni prima dello SCUMM di Lucasfilm Games. Hideo, che intanto inviava senza successo corposi racconti ai quotidiani nella speranza di una pubblicazione, si ritrova stregato dalla forza narrativa di Portopia, eleggendo il videogioco a nuovo medium attraverso il quale veicolare la propria creatività. Quindi, al posto di trovarsi un lavoro in banca come la sua formazione accademica vorrebbe, entra nella divisione MSX di Konami, durante il 1986, tra la disapprovazione di amici e professori e l'incoraggiamento della madre. Per diversi motivi, l'inizio non fu indolore: in primis per la sua mancanza di esperienza, che rese stimolanti ma allo stesso tempo molto duri gli esordi. Il suo primo progetto, Lost World (no, non c'entra nulla con il primo titolo Capcom su scheda CPS1) venne abbandonato dopo sei mesi dalla dirigenza di Konami, lasciando Hideo nella delusione più nera, tanto da ponderare la possibilità di abbandonare questa avventura. Non aiutava quindi che la divisione MSX dovesse spartire la luce dei riflettori con le più importanti divisioni Famicom e sopratutto coin-op, generando inopportune comparazioni. All'epoca i giochi a gettone erano le piattaforme tecnologicamente più avanzate e impressionanti; Hideo, in un'intervista, paragona quanto fosse spettacolare in sala giochi lo scontro con il Big Core – un boss di fine livello ricorrente nella saga di Gradius – in confronto alla sua misera controparte su MSX, ben più piccola e complicata da animare senza pesanti rallentamenti. Era quindi difficile venire notati dai piani alti quando i team della porta accanto rubavano la scena forti di hardware nettamente più performante. Il nostro però tornò al lavoro corroborato da un rinnovato coraggio grazie al successo di Penguin Adventure (1986), un arcade per MSX seguito di Antarctic Adventure dove lavorò come assistente designer. Uno dei miei titoli preferiti su MSX, raccomandatissimo senza riserve: sotto l'aspetto "cute" dipinto dalla colorata e ispirata grafica, nonché sottolineato dall'ottimo sonoro, si nasconde un arcade longevo e inaspettatamente profondo che migliora la lineare struttura del suo predecessore grazie a una grande differenziazione dei livelli, sottogiochi, scontri contro boss di fine stage, passaggi segreti e oggetti da comprare per acquisire nuove abilità. Il protagonista del titolo, Penta il pinguino, diverrà nel tempo uno dei simboli di Konami grazie all'apparizione di Pentarou, suo figlio, nella fortunata saga di Parodius, sparatutto a scorrimento orizzontale che prende in giro l'epopea di Gradius. Si tratta inoltre di uno dei primi arcade assieme a Bubble Bobble a vantare finali differenti; il gioco venne recensito sul numero due della rivista che avete tra le mani con un pezzo assolutamente entusiasta e traboccante di lodi. Il tutto ovviamente grazie alla divisione inglese di Konami, da poco inaugurata, che aveva aperto le porte alla diffusione di un'ondata di giochi di alta qualità per l'MSX che altrimenti sarebbe rimasta a esclusivo appannaggio dei colleghi nipponici. Una grossa fortuna perché permise a noi europei di gustare il nuovo gioco di Kojima, un certo Metal Gear, dopo un paio di mesi dalla sua uscita giapponese. Questo doveva essere inizialmente un arcade bellico sulla falsariga di Ikari Warriors o Senjou no Okami ma le limitazione hardware dell'MSX2 avrebbero reso difficile da gestire l'azione senza incorrere in pesanti rallentamenti: di conseguenza, Kojima, dopo aver ereditato il progetto, decise di "virare" verso le atmosfere del film La Grande Fuga, inaugurando il filone degli stealth game. Nel gioco, un soldato solitario, nome in codice Solid Snake, deve infiltrarsi nella fortezza di Outer Heaven con lo scopo di localizzare e distruggere il Metal Gear, una gigantesca arma bipede in grado di lanciare testate nucleari tattiche da qualsiasi posizione strategica. Snake inizia il gioco emergendo da un condotto acquifero completamente disarmato e dovrà procurarsi sul campo armi ed equipaggiamento avendo l'accortezza di mantenere un profilo basso ed evitare dove possibile scontri a fuoco con le soverchianti truppe nemiche. In suo aiuto ha una radio con cui contattare Big Boss, il suo mentore, e altri specialisti in grado di elargire utili consigli per la missione. Possiamo quindi già definire in questa prima avventura diversi elementi che verranno successivamente ripresi nei capitoli seguenti della saga, così come ritroviamo diversi riferimenti cinematografici che non tradiscono la vecchia passione di Kojima, a partire dalla cover del gioco che ricorda in maniera innegabile il personaggio di Kyle Reese e i nerboruti cyborg TX-11 Arnold, entrambe citazioni dal film Terminator. Un gioco eccellente con un pregevole bilanciamento tra azione, furtività e convincente narrazione, peccato che per molti Metal Gear sia quello uscito per NES nel 1988 pubblicato sotto etichetta Ultra, una sottomarca di Konami creata per aggirare il limite imposto da Nintendo sul numero di giochi pubblicabili per compagnia durante l'anno fiscale. Sviluppata a Tokyo da un team esterno a cui venne fornito il codice dell'originale su MSX2 senza il consenso del suo creatore, la versione NES rappresenta un indigesto pasticcio per quanto riguarda la trama, inutilmente confusa tra cambi di nome e rimaneggiamenti tra quello che viene narrato su schermo e quanto descritto nel manuale di istruzioni, e lo stravolgimento di livelli e nemici. Ironicamente questa versione venne successivamente convertita per le altre piattaforme popolari negli Stati Uniti di allora come il C64 e i compatibili IBM, rendendo il superiore episodio originale una gemma che molti appassionati avrebbero riscoperto solo più tardi anche grazie alle traduzioni amatoriali che avrebbero reso l'originale versione nipponica per MSX2 fruibile alle masse senza i tagli che purtroppo plagiarono la conversione europea. Kojima più volte ha dimostrato la sua avversione per il gioco su NES, quindi non c'è da stupirsi se il seguito apocrifo su piattaforma Nintendo, Snake's Revenge, non solo non contiene il termine "Metal Gear" nel titolo ma è anche ritenuto estraneo alla trama della serie e per questo odiato dagli aficionados di Solid Snake. In realtà Snake's Revenge, sviluppato unicamente per il mercato occidentale nel 1991, non è assolutamente un titolo così terribile, ma cerca di migliorare il più possibile l'episodio precedente recuperando idee dall'originale per MSX2 (ad esempio la possibilità di procurarsi razioni uccidendo i nemici a pugni nelle fasi stealth) e aggiungendo alcuni nuovi oggetti come i bengala per vedere al buio nelle aree illuminate solo dai fari di ricerca nemici o inedite sezioni a scorrimento orizzontale. Per la stretta policy di Nintendo of America spariscono per la prima volta le sigarette, fedeli compagne di Snake, ma non importa: il titolo sarebbe presto caduto nel dimenticatoio perché Kojima stava preparando il VERO Metal Gear 2 e contemporaneamente aveva in mente diverse, interessantissime idee. Tipo mandare nello spazio Danny Glover e Mel Gibson. Ma di questo parleremo il mese prossimo.

▲ *... mentre si paracaduta sulla giungla nella versione NES, citando l'introduzione di Rush'n'Attack (Green Beret).*

▲ *Gli enormi cyborg Arnold da abbattere a colpi di lanciarazzi in assenza di presse varie e Sarah Connor nei paraggi.*

REPLAY

A cura di: Francesco "Prodocevano" Di Lazzaro (prodocevano@sprea.it)

Quando e dove nasce il concetto di cartuccia intercambiabile? Le prime console avevano uno o pochi titoli in memoria, poi le cose si sono evolute: analizziamo cosa accadde nel nostro Focus. Anche le recensioni strizzano l'occhio ai nostri lettori amanti del retrogaming, con due disamine dedicate ad altrettanti classici che hanno fatto la storia dell'Atari 2600. Buona lettura!

FOCUS: IL FAIRCHILD CHANNEL F

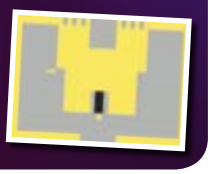
A metà degli anni '70 l'industria dell'intrattenimento elettronico era ancora agli albori, e sul mercato americano un unico dispositivo si stava progressivamente diffondendo nelle case, il Magnavox Odissey. La rivoluzione era però dietro l'angolo, non solo perché stava per nascere l'Atari. Il concetto di parco giochi limitato e compreso nella memoria stessa delle console cominciava a mostrare sempre più i suoi limiti intrinsechi, e la Fairchild, azienda che fino a quel momento aveva prodotto principalmente semiconduttori per l'esercito statunitense, ebbe la geniale intuizione di commercializzare, nell'agosto del 1976, una piattaforma (denominata inizialmente Video Entertainment System) dotata di due titoli in bundle con il sistema (Hockey e Tennis), ma fornita anche di un apposito slot dove era possibile inserire ulteriori cartucce; questa opzione diede al consumatore, per la prima volta nella storia, l'opportunità di ampliare le proprie opzioni ludiche. Ognuno dei supporti aggiuntivi infatti conteneva da uno a quattro game piuttosto semplici, ma sicuramente in grado di aumentare la varietà e la longevità dell'esperienza di gioco. Una trovata apparentemente geniale, che non ebbe però gli effetti sperati. Dopo circa 8 mesi infatti l'Atari uscì con il suo VCS, che aveva specifiche tecniche nettamente migliori rispetto all'avversario: una risoluzione video massima pari a 160x192 e una palette di 128 colori (contro i 128x64 e 8 colori), 128 byte di RAM (contro 64), stessi canali audio e una CPU leggermente meno potente, bilanciata però da due ottimi joystick ergonomici (migliori di quelli del VES, piuttosto scomodi con la loro forma a rasoio elettrico) e da una dotazione software decisamente più ampia e accattivante.
La Fairchild si rese conto che rischiava di perdere ampie fette di mercato e corse ai ripari, cambiando nome alla console, che diventò il Channel F (allo scopo di rinnovarne l'appeal ammantandola di modernità e differenziarne l'appellativo, troppo simile a quello scelto dalla concorrenza) e lanciando sul mercato una serie di cartucce numerate, con l'intento di stimolare l'impeto collezionistico degli appassionati e spingerli all'acquisto.
Le scarse vendite e il cambio ai vertici della società, che concentrò i suoi interessi in altri settori, portarono a un prematuro e repentino abbandono della produzione dell'apparecchio; dopo circa un anno, nel 1978, la Zircon acquisì i diritti del dispositivo e cercò di rilanciarne una versione 2.0, ma ormai il mercato aveva dimenticato il Channel F, e il tentativo di recupero non andò a buon fine.

Oggi è possibile emulare perfettamente la console e la sua intera dotazione ludica: il MESS (www.mess.org) infatti, programma multipiattaforma per eccellenza, garantisce un ottimo supporto alla creatura ideata da Jerry Lawson, ed è in grado di riproporne fedelmente tutti i titoli, che sono circa 40, per la gioia degli appassionati.

Adventure

Software House: **Atari**
Sistema: **Atari 2600**
Emulatore: **MESS, Stella, Z26**
Anno: **1979**

Adventure è stato il primo tentativo della storia di produrre una avventura fantasy rinunciando all'interfaccia esclusivamente scritta, cosa che contraddistingueva, fino alla fine degli anni '70, tutti i prodotti del genere. Un obiettivo considerato ambiziosissimo viste le scarse possibilità hardware delle piattaforme dell'epoca; il creatore del progetto, Will Crowther, si ispirò al titolo interamente testuale Colossal Cave Adventure, lo dotò di veste grafica e riuscì a trasportarne perfettamente la grande profondità e l'atmosfera sulla console Atari. Nonostante lo scetticismo iniziale delle alte sfere, che in prima battuta osteggiarono la realizzazione del gioco, considerata inattuabile, Adventure non solo vide la luce, ma vendette milioni di copie conquistando subito il cuore di moltissimi appassionati. Il plot è molto semplice, ma anche ben congegnato: dobbiamo guidare il nostro alter ego digitale attraverso tre castelli, dalla struttura labirintica, con l'obiettivo di recuperare in uno di questi un calice magico, che dovrà essere riportato nel nostro maniero di provenienza, quello dorato. A guardia del prezioso manufatto montano tre draghi, che possiamo debellare unicamente grazie a una spada, reperibile in una delle stanze che esploreremo. A movimentare ancora di più la situazione ci penseranno passaggi segreti, varchi che ci teletrasportano da un punto all'altro della mappa, e il primo easter egg della storia del videogioco. Un classico imperdibile, a dispetto della non più verde età e delle caratteristiche tecniche inevitabilmente spartane.



E.T. – L'Extraterrestre

Software House: **Atari**
Sistema: **Atari 2600**
Emulatore: **MESS, Stella, Z26**
Anno: **1982**

Uno dei giochi più controversi della storia, prodotto all'alba di un'enorme crisi del mercato videoludico, che avrebbe poi portato diverse società al fallimento e altre, compresa l'Atari stessa, a perdere ingentissime somme di denaro. Nacque addirittura una leggenda secondo cui la software house americana seppellì milioni di cartucce rimaste invendute nel deserto del New Mexico. Il prodotto di per sé è piuttosto piatto: vestendo i panni di E.T. dobbiamo recuperare tre pezzi di un telefono interplanetario nascosto all'interno di alcuni pozzi, dislocati in sei differenti livelli che rappresentano altrettanti set del film. I componenti in questione non si trovano sempre nello stesso luogo: la disposizione degli stessi è infatti casuale e varia a seconda della partita. A complicare il tutto subentra anche la perdita di energia, che procede costantemente di pari passo con il tempo che scorre e può essere parzialmente compensata dal recupero di alcune razioni di cibo. Il tutto cercando di evitare gli unici due nemici presenti, ovvero uno scienziato e un agente dell'FBI. Tecnicamente il titolo è in linea con altri game dello stesso periodo, ma è l'azione che convince poco: vagare per gli schermi alla ricerca degli stessi oggetti, evitando sempre i medesimi nemici, è abbastanza limitante, anche considerando i canoni dell'epoca, al punto da annoiare persino i più sfegatati appassionati della pellicola di Spielberg.

Se la tua passione si chiama Mac...
Ecco la RIVISTA
CHE STAVI ASPETTANDO

Sprea Editori ITALY

News, guide passo a passo, prove

PARENTAL ADVISORY
No, è inutile che proviate a cercarlo: il case barbecue non esiste. E gli altri suggerimenti non sono affatto da seguire. Mai!

L'ANGOLO DELL'INVENTORE

A cura di Angelico Medaglia <amedaglia@bovabyte.com>

La crisi economica, la recessione, la congiuntura internazionale sfavorevole impongono un risparmio dei consumi e, se possibile, il massimo riutilizzo delle risorse a disposizione. Il che, dal mio modestissimo punto di vista, non significa soltanto riciclare il più possibile i prodotti quando arrivano al termine della loro vita, ma anche impiegare in modi diversificati quelli ancora in uso, sfruttando positivamente i loro effetti collaterali che, normalmente, costituirebbero soltanto un enorme potenziale sprecato, oltre che un vero e proprio problema da risolvere. Pensiamo per esempio al calore prodotto dal nostro computer: facciamo di tutto per ridurlo alla fonte, impiegando componenti elettrici che scaldano poco, poi cerchiamo di espellerlo il prima possibile, riempiendo il case di ventole rumorose che aggiungono altre bocche da sfamare per il povero alimentatore. Infine invitiamo i nostri amici a posizionare le loro mani di fronte alle feritoie, per bearci di quanto sia fresco il nostro PC. A me, tutto questo, sembra uno spreco. Quei bei computer di una volta che, per viaggiare a soli 90 MHz, buttavano fuori aria arroventata che nemmeno il ferro da stiro... quelli sì che erano funzionali. E sapete perché? Perché producevano un sacco di calore che le multinazionali, se fossero state più smart, avrebbero trovato mille modi di impiegare. In un bell'impianto di riscaldamento a computer, per esempio (con il calore prodotto da un solo datacenter si poteva scaldare un intero quartiere della città), mentre ormai quest'opportunità è quasi del tutto persa. Quasi, perché tanto i computer di fascia 'enthusiast' restano sempre degli ottimi fornelletti e, proprio partendo da quest'ultima considerazione, ho deciso di presentarvi il mio fantasmagorico...

CASE-BARBECUE

L'idea è semplice: invece di mettere il computer in un involucro leggero e conduttivo, capace in qualche modo di spingere il calore verso l'esterno, e di riempirlo di inutili ventole, il case sarà realizzato in mattoni e calcestruzzo, senza feritoie, e l'unica apertura sarà costituita da un pannello in ghisa coibentato che, una volta richiuso, non lascia filtrare l'aria e soprattutto non lascia uscire il calore. Dopodiché CPU, GPU, dischi e, soprattutto, ogni circuito integrato capace di generale calore, verrà allacciato a uno spesso sistema di heatpipe in grado di raccogliere le alte temperature e di convogliarle verso il lato superiore del case, da cui queste heatpipe fuoriescono per essere allacciate a una griglia di metallo altamente conduttivo.

Per l'effetto del normale utilizzo del computer, a cui può contribuire il lancio di qualche gioco o di qualche benchmark particolarmente impegnativo, il calore si trasferirà dall'hardware alla griglia metallica, su cui sarà possibile cuocere i cibi. Per mantenere in vita il computer, che alternativamente brucerebbe, è sufficiente tenerlo spento dopo aver cotto il cibo. È o non è un'idea sensazionale? Certo, durante l'impiego potrebbero sorgere dilemmi esistenziali del tipo "gioco in rete o sto attento al cibo?", ma anche in questo caso la soluzione è semplice: basta mettere qualcun altro a guardia della cottura mentre noi giochiamo. Magari vorremmo anche raffreddare i componenti del computer quando siamo lontani dai pasti ma, in questo caso, non c'è davvero niente di più facile. Basta dotare il case barbecue di una splendida cappa bidirezionale: durante la cottura, aspirerà gli odori e i fumi prodotti dalla combustione, mentre in seguito alla stessa potrà raffreddare la griglia con le sue ventole. Il fresco si trasferirà per mezzo delle heatpipe ai componenti interni del computer et voilà, il nostro sistema di cottura reversibile tornerà a essere un perfetto PC raffreddato come tutti gli altri. Certo, la cappa farà molto più rumore delle ventole... ma siete davvero impossibili da accontentare, neh!?

Il meraviglioso case barbecue risolve il problema dei costi del gas di città, sfruttando in modo propositivo il calore generato dal computer, che altrimenti rimarrebbe inutilizzato.

DOVEROSA PREMESSA

Accusati ripetutamente di sprecare energia elettrica, spazio sulla carta stampata e, di conseguenza, vite di ignari e incolpevoli alberi, abbiamo deciso di fare la nostra parte proponendo alcune soluzioni pratiche per ridurre l'impatto ambientale dei computer. Dalla scelta dei materiali al risparmio energetico, una serie di consigli per rendere il nostro hobby ecosostenibile, ecologico, ecocompatibile e anche un po' Umberto Eco.

CAMERA ASETTICA PER PC

Il vero nemico del vostro computer non è l'obsolescenza. Non è il fulmine che si abbatte incidentalmente sul vostro impianto elettrico durante un temporale. Non è nemmeno il consumo naturale delle componenti elettriche. No. Il nemico del vostro computer è invisibile – per lo meno finché non vi decidete ad aprire il case, due o tre anni buoni dopo che lo avete comprato – e ci convivete tutto il santo giorno, trecentosessantacinque giorni all'anno. Trecentosessantasei nei bisestili. È la polvere. Anonime e leggiadre particelle di materia dall'origine sconosciuta, inodori, incolori e troppo sottili per essere scorte a occhio nudo, ma capaci di intrufolarsi ovunque e di accumularsi in quantità industriali fra le piste della vostra scheda madre, negli afratti delle resistenze e dei condensatori, e fra le ventole montate sui processori, al punto di ridurne l'efficacia. Poi il PC si grippa e non capite il perché. Lo aprite e vi domandate da dove arrivi tutto quello schifo. Ebbene, onde evitare che la cosa si verifichi potete installare una pratica camera asettica in casa vostra, ove la polvere non è ben accetta. Il computer ve ne sarà grato e non si riempirà più di polvere, prolungando la vita delle sue ventole e dei suoi componenti elettrici.

Con poche decine di migliaia di euro, potrete installare anche voi, nel vostro salotto o nel vostro ufficio, una splendida camera asettica come questa per salvaguardare il PC.

CASE BIODEGRADABILE

Con tutte le carcasse metalliche di automobili, televisori, motorini, lavatrici e altri elettrodomestici incivilmente abbandonate in alcuni sfortunati angoli del nostro territorio, solitamente in aperta campagna e in località adiacenti alle coltivazioni, ci sembra del tutto fuori luogo aggiungere anche i vecchi computer a queste presenze inquinanti. Per tale motivo, se non possiamo fare nulla per le schede madri e per le loro espansioni (che non conterranno più piombo, ma che per i poveri microorganismi che di solito "rottamano" tutte le sostanze abbandonate nella natura restano indigeste lo stesso), almeno possiamo fare qualcosa per l'involucro esterno del computer. Producendolo in legno. In compensato. In cartone ingessato. Insomma, in un qualunque materiale abbastanza solido ma biodegradabile. Al massimo andrà a fuoco durante l'uso, ma le case produttrici di hardware non stavano cercando in tutti i modi di ridurre anche la produzione di calore dei loro prodotti?

Da non crederci! Qualcuno LO HA FATTO DAVVERO!!!

CYCLETTE GENERATRICE DI CORRENTE

Una volta risolti il problema della polvere e della scarsa biodegradabilità dei PC domestici, non resta che ridurre i consumi energetici. La soluzione è alquanto semplice: basta prendere una normale cyclette – o meglio ancora una vecchia bicicletta, così togliamo di mezzo un altro aggeggio destinato a trasformarsi in rottame – collegarla una turbina e poi mettersi a pedalare con lena per produrre la corrente necessaria ad alimentare il computer. È un'idea vecchia ma fa sempre ridere, per cui perché non realizzarla sul serio? I veri modder potranno poi divertirsi a collegare alla bicicletta anche un contachilometri, una bilancia, un misuratore del battito cardiaco e una dozzina di neon fluorescenti colorati. Dovranno pedalare di più per tenere acceso tutto quanto, ma volete mettere la soddisfazione di ridurre la bolletta e pure il peso corporeo?

Hai voluto il PC? E adesso pedala! - bastano poche, semplici, ma costose modifiche, per trasformare una sana pedalata in una favolosa opportunità di risparmio energetico.

EUFORIA PARADOSSA

A cura di: Massimo "NKZ" Nichini euforiaparadossa@sprea.it

Fotografia di una nazione: nel 2050 non ci sarà il programma TV "Come Eravamo", ci sarà "Come Stavamo Messi"...

Cari Eufobancarotti ed Eufocambialette, bentornati all'angolino tutto gioia e lacrime, in parti uguali, mescolate, non shakerate. Come procede questo 2012 nuovo di pacca (per intenderci, qui è iniziato da pochissime ore, roba da avere ancora il mal di testa...)? Bene? Meglio? Sarò disfattista, ma non vi credo. Quello a cui credo, invece, è una puntata della nostra cara amica Euforia Paradossa molto speciale, per inaugurare un anno in cui la nostra signora del fastidio non solo non mancherà di farsi viva, ma rinvigorirà le folte schiere dei suoi testimoni di fede. Perché, che lo vogliate o no, questo 2012 sarà l'anno dell'Euforia Paradossa democratica, che colpirà tutti e tutte le fasce di reddito. Poi ci sono quelli che sono più uguali degli altri e quelli che lo sono un po' meno, ma questo è un altro discorso. Dicevamo, puntata speciale, in cui sono banditi gli oggetti concreti (troppo costosi), e le novità elettroniche (non c'è budget), in favore di tante facce di gente più o meno comune, di provenienza globale. Perché l'EP colpisce tutte le nazioni: se ne accorgeranno Germania, USA e compagnia bella...

COSPLAY CONQUELLO CHEPPOSSO

L'arte del sapersi arrangiare ha esiti molto diversi a seconda che chi l'affronta sia un passionario inesperto o un vero e proprio artista del riciclo. Esempi di entrambi questi mondi sono le due immagini qui riportate: nella prima, una ragazza americana ha lavorato con materiali e vernici per realizzare una splendida riproduzione delle uniformi di Mass Effect. Nella seconda... Beh, diciamo che la pancetta e Skyrim non sono proprio termini gemelli, e qui si capisce anche perché...

ULLALÀ, CHE BELLA RATTOMODELLA!

Tempo fa, il vostro amabile Nikazzi cadde in un trappolone: un simpa della compa degli "Eufopara Boys" mandò un'immagine di una bella ragazzotta. Un po' troppo "otta", in effetti, ma essendo tacciato di prediligere le bionde da rivista patinata la pubblicai per accontentare i gusti di tutti. Lo scherzone? La ragazza si chiamava probabilmente Attilio e di lavoro faceva il camionista, o giù di lì. Cosa c'azzecca tutto questo con la pubblicità di un reggiseno olandese che promette miracoli anche alle scarso dotate di davanzale? Qualcosa c'entra, anzi, più che qualcosa. Ma lascio a voi il capirne le sfumature. Diciamo solo che la modella potrebbe giocare a rugby...

WE GONNA PARTY LIKE 1879

Chiudendo una delle mensilità dell'Euforia Paradossa più acide della storia, mi pareva giusto, visto che tutti paragonano il momento storico alle grandi crisi economiche dell'inizio del secolo scorso, che anche le Topomodelle del mese fossero vecchia scuola. Vecchia scuola, ma nuovissima classe, sia ben chiaro... e ora via, tutti a bere whisky di contrabbando!

NUOVA

.net

La rivista più venduta al mondo per web designer

.NET, la rivista numero uno al mondo per chi ama l'arte del **Web design** e vuole farne il proprio mestiere, **è finalmente arrivata in Italia.** Ogni mese i tutorial e gli approfondimenti per **diventare dei veri esperti** con le soluzioni più innovative ideate **dai maestri del Web.**

NUOVA!

scopri/progetta/sviluppa

la rivista più venduta al mondo per web designer / numero 002

.net

NUMERO 002

★ Rivoluzione su Internet

Due storie di successo
Intervista a Liquida e PayPal

Vuoi 100.000 nuovi visitatori?

Scopri come ottenerli a prezzi stracciati

21 pagine di guide pratiche

SITI WEB REATTIVI

CSS E GRIGLIE PER CREARE SITI ADATTI A TUTTI GLI SCHERMI

Inoltre

- Professionisti alle prese con un progetto reattivo
- Interfacce perfette per le app iPhone
- Immagini stupende grazie ai CSS

Tutorial >

- Un aspetto nitro alle pagine Web
- Interfacce zoomabili con i CSS
- Pulsanti eleganti con Photoshop
- Applicazioni Web veloci con Node.js
- Condividi il codice dei tuoi script con Git
- Effetti "sfoglia pagina" d'impatto

Siti Internet a velocità luce!

Se il tuo sito si carica in più di 2 secondi perdi utenti: ecco i trucchi per renderlo più rapido

ANCHE SU IPAD

CORRI IN EDICOLA

TGM MAIL

A cura di: Massimo Svanoni xam@sprea.it

PROSOPOPEA - 31 DICEMBRE 2011

[Ci ho creduto!]

Oggi, ultimo giorno dell'anno 2011 (assolutamente falso, ma mi serve per l'effetto teatrale), ho avuto una delle mie squallide intuizioni. "squallide" perché, alla fine si risolvono nella classica scoperta dell'acqua calda, ossia di qualche genere di ovvietà nota da secoli ai giocatori più temprati.
Le missioni secondarie sono fondamentali.
Ma come? Ci hai raccontato che si tratta di una perdita di tempo non più di qualche eone fa (all'epoca di Mass Effect, per essere precisi).
Dite il vero. Ma vi ho peraltro fatto notare (in tempi poco sospetti) che non sono certo schiavo di un'idea, un ideale o un'idelogia e che godo persino un pochetto nel distruggerne una per ricostruirla daccapo.
Ebbene, l'intuizione mi ha illuminato d'improvviso – come spesso accade – mentre, giocando a un titolo che eviterò di menzionare perché quel briciolo di stima che nutrite ancora nei miei confronti non vada del tutto dispersa, giocando a quel tal titolo, dicevo, mi sono ritrovato improvvisamente travolto dal tilt.
Improvvisamente, eh. E la cosa è particolarmente rilevante considerando che avevo già trascorso almeno una ventina di ore di gioco (in genere mi accade di tiltare da subito e poi di vedere svanire il mio crederci, come neve al sole).
Cos'è successo?
È successo che, dopo aver tarato tutto il tarabile per raggiungere il minimo di decenza del livello di difficoltà (ne parliamo nella seconda lettera di questo mese), dopo aver più o meno infruttuosamente (ai fini della mia immedesimazione, appunto) percorso le vie maestre previste dai designer, mi sono deciso a seguire qualche attività secondaria.
Non solo missioni, badate bene. Attività. Distrazioni, se preferite. Incentivi alla costruzione di quel mio alter ego mentale, indispensabile alla qualità dell'esperienza.
Bene, le ho trovate ossigenanti a tal punto da perderci innumerevoli altre ore, a vagare da una parte all'altra del creato ludico cercando questo e quel dettaglio apparentemente inutili, affinando particolari del mio personaggio sino a poco prima trascurati.
E così, all'alba della ventesima ora di gioco, ci ho creduto.
Buffo?
Massimo Svanoni

A CHI LO SPEDISCO? DAI, CHE È FACILE!

TGM BAZAR:

forum.tgmonline.it/forumdisplay.php?263-TGM-Bazar (oppure tinyurl.com/tgmbazar) sempre online per tutte le vostre più sordide necessità (e pure il tinyurlo!).

TGM MAIL:

Avete qualcosa da dire? Lo so che è così ma siete timidoni. Ebbene, prendete penna e calamaio, buttateli e cliccate su www.tgmonline.it/contact, selezionando TGM Mail o, se proprio siete iperpigri, scrivetemi a xam@sprea.it con subject [TGM Mail].

IL BLOG:

La nostra applicazione (apps.facebook.com/thegamesmachine/) viene continuamente aggiornata dal ToSo ma www.tgmonline.it, resta colorato. Quale scegliere?

LA REDA:

I redattori nostri sono palesemente inciccioniti durante le ricorrenze: fateli correre affinché smaltiscano, scrivendo numerosi milioni di letterine a redazione@tgmonline.it.

BORDER LAND IT'S A BORING LAND ('CAUSE IT SUCKS)

Inconsistente, insapore, indigesto.
Non posso, non riesco, non capisco.
Non obbligarmi al tedio, alla ripetizione.
Stupiscimi, immergimi in un sistema.
Perché vuoi tenermi lontano da te con questo sciocco ed inutile respawn?
Potenzialmente ce la potevi fare, ho creduto in te, ti ho vissuto per parecchi giorni e poi, di colpo, non ce l'ho più fatta.
Pagliativo per pochezza di creatività mi attacchi con ondate sempre uguali, come un qualunque Galaga.
Mi rinchiudi in recinti con nemici giganti, strozzandomi il piacere di fuga, di aggiramento, di studio, vuoi solo una carneficina che non arriva.
Non sei Doom, non sei Quake live.
Perché vuoi indossare abiti che non ti calzano? Scopiazzi da BioShock i distributori, con voci suadenti li rendi appetibili ma BioShock è arte.
Il mio Bloodwing sfreccia sui volti nemici per farli a pezzi (bravo Bloodwing!) ma non posso continuare all'infinito. Non ho nemmeno più voglia di scoprire i poteri che mi darai.
Devi darmi ossigeno, devi crearmi una fantasia in cui vivere, un ambiente che sembri reale invece di ridurti a scopiazzare da Carmaggedon le corse in vettura.
Trito e ritrito.
Dove hai rinchiuso i tuoi architetti ed i tuoi designer? Le strutture creano l'ambiente. Sfrutta le tue vaste pianure per pericoli incombenti, fammi scaricare tutte le munizioni addosso a qualche orda di mostri.
Se scopiazzi, prendi spunto anche da Serious Sam, questo ti calzerebbe.
Sei spoglio, vuoto, vacuo, sbrodolatamente lungo.
Inutile.
Uninstall.
Grazie,
Gabriele

Eh, insomma, non hai gradito.

MERCIMONIO DELLA NOSTRA PASSIONE

In oltre due decenni da videogiocatore ho visto quella che potrebbe essere definita come l'omologazione dei generi e delle difficoltà nei prodotti dell'industria videoludica per venire incontro a fette di pubblico sempre più grandi.
Dovendo "piacere" a un numero maggiore di persone, le software house han deciso di lasciare invariati i fattori che rendono "bello" un videogioco:
- dinamiche di gioco
- comparto grafico
- comparto sonoro

ma è stato sacrificato l'unico fattore in grado di determinare la longevità del prodotto e l'affezione del giocatore nei confronti dello stesso attraverso il collaudato rapporto frustrazioni/gratificazioni: la difficoltà.
Negli ultimi anni il numero di titoli che permettono anche a chi non ha mai videogiocato di poter terminare un gioco sono aumentati in modo esponenziale. Lo si nota nei tutorial sempre più corti e semplicistici, nella diminuzione delle ore necessarie a completare un'esperienza di gioco, nella diffusione di modalità di gioco con salvataggi frequenti e situazioni che vengono incontro al giocatore affinché non muoia/debba ricominciare, nella distribuzione di bonus o personaggi in grado di curarsi da soli, ed ovviamente nell'accesso ad armi/abilità che facilitano la progressione verso il finale.
Due titoli ancora oggi ricordati con piacere dai videogiocatori e oggetto di una "seconda vita" grazie agli smartphone sono "Tetris" e "Pacman", ottimi esempi del concetto di difficoltà progressiva. In entrambi i casi il giocatore parte con una situazione di apparente vantaggio (velocità ridotta, possibilità di risolvere la situazione in diversi modi) ma, con il procedere del gioco e l'aumento della difficoltà, il vantaggio diventa svantaggio e costringe l'utente allo sviluppo (un vero e proprio allenamento) di una strategia per poter raggiungere il livello successivo. Il principio alla base di titoli successivi che han riscosso un enorme successo, come "Doom", "Diablo", "Dungeon Keeper", è il medesimo.
Molti videogiocatori della vecchia guardia hanno infatti apprezzato "Demon's Souls" per l'alto livello di difficoltà - altissimo a dire il vero.
Se questo ha da una parte sacrificato le vendite con la perdita di tutta

[BORDERLANDS] INCONSISTENTE, INSAPORE, INDIGESTO. NON POSSO, NON RIESCO, NON CAPISCO. NON OBBLIGARMI AL TEDIO, ALLA RIPETIZIONE. STUPISCIMI, IMMERGIMI IN UN SISTEMA. PERCHÉ VUOI TENERMI LONTANO DA TE CON QUESTO SCIOCCO ED INUTILE RESPAWN?
GABRIELE

CREDO DI POTER AFFERMARE CHE IL METTERE IL GIOCATORE "A PROPRIO AGIO" FIN DAI PRIMISSIMI MOMENTI DI GIOCO, EVITANDOGLI OGNI GENERE DI FRUSTRAZIONE, È UNA MOSSA SUICIDA AI FINI DELL'ESPERIENZA VIDEOLUDICA, CHE RISULTERÀ IN UN PRODOTTO MEDIOCRE E DALLA VITA BREVE -
3NDING

quella parte di mercato composta da casual gamer e videogiocatori "contemporanei", ha reso possibile una notevole affezione verso il titolo rendendo possibile anche un sequel (Dark Souls) pubblicato alcune settimane or sono. Una scelta coraggiosa e controtendenza rispetto alla direzione presa dal mercato negli ultimi anni, con budget milionari e l'inevitabile conseguenza della ricerca del maggior profitto possibile. Riassumendo, credo di poter affermare che il mettere il giocatore "a proprio agio" fin dai primissimi momenti di gioco, evitandogli ogni genere di frustrazione, è una mossa suicida ai fini dell'esperienza videoludica, che risulterà in un prodotto mediocre e dalla vita breve. Al contrario implementare il principio di difficoltà progressiva, mantenendo costante la sfida, costringendo il giocatore ad "allenarsi" per risolvere certe situazioni, permetterà al titolo non solo di essere longevo - longevità che potrebbe essere aumentata tramite l'accesso graduale a bonus/abilità, alla ridotta possibilità di accumulare crediti per l'acquisto di materiale in gioco, e all'usura degli oggetti utilizzati - ma avrà più possibilità di conquistare l'affezione del giocatore regalando momenti di vero divertimento.

3nding

http://3nding.tumblr.com/post/14059631779/lindustria-videoludica-e-il-principio-di-difficolta

Parole sante.

LA SILLABA!

Tanto tempo fa, in quella che una volta si chiamava scuola elementare, mi insegnarono che se una parola non ci va tutta in un rigo, si scrive finché termina LA SILLABA, si mette un trattino e il resto lo si scrive al rigo di sotto. Perché allora su The Games Machine ultimamente si usa scrivere una parola, il trattino e poi a capo L'ULTIMA LETTERA? Che differenza c'è fra scrivere la lettera mancante o il trattino (se c'è spazio per il trattino allora c'è pure per la singola lettera che, invece, si scrive a capo)?

In decenni di onorata carriera una lettera del genere non l'ho mai ricevuta. Dunque, dunque. Io darei la colpa a quell'asino del software di impaginazione che utilizziamo (o a qualche impostazione cannata) (la prima che hai detto ndTMB)(ma non solo. ndToSo).

MEMORIE DI UN VIDEOGIOCATORE

Nota dello xam: questa è una lettera del tutto particolare; una via di mezzo tra un racconto e una biografia. Visto che mi ha dato gusto leggerla, ve la ripropongo, spezzandola in due parti a causa della sua lunghezza. Il mese prossimo ne leggerete l'epilogo.

- Intro - Dimenticati in cantina "Papà, papà!" - la voce di mio figlio giungeva da un angolo della cantina. Tra cartoni impolverati, oggetti dimenticati ed improbabili soprammobili, una vecchia scatola tornava alla luce, così sotto uno straccio liso usato a mo' di coperchio, mischiati alla rinfusa, una serie infinita di scatole colorate, dalle dimensioni più varie sembravano sorridermi dal passato.
Un ragno intesseva la sua tela nell'angolo più buio del locale, incurante delle nuove presenze che disturbavano quei ritmi naturali, mentre mio figlio stringeva tra le mani la custodia di un vecchio gioco digitale agitata come una banderuola al vento; su di essa le cinque lettere che lessi mi strinsero il cuore in una morsa: QUAKE!
E un terremoto in effetti si abbatté su di me.

- 1 - Gli Inizi
Il tuffo nel passato fu inevitabile. Lo sguardo curioso di mio figlio, la voglia del tutto personale di ripercorrere quelle tappe che hanno scandito la mia esperienza videoludica, s'imposero con prepotenza. Mancava ancora un'ora abbondante al pranzo: socchiusi la porta della cantina, accesi con un clik-clak meccanico la lampada che penzolava dal soffitto, stesi un plaid sul pavimento freddo del locale e a gambe incrociate trovai la posizione più comoda per raccontar la storia che emergeva da quello scatolone. Mio figlio, seduto di fronte a me, guardava con aria sognante le mille custodie colorate.
Non è semplice scrivere una storia che ripercorre le tappe fondamentali della mia esperienza videoludica, una storia che è nata negli anni '80, passando da una forzata attenzione nella scelta dei prodotti sino all'abuso, spesso eccessivo, di giochi nemmeno consumati, per giungere poi agli ultimi anni, dove un maggior e più consapevole utilizzo ha garantito un divertimento più completo, più pieno.
Tutto iniziò quando acquistai il Commodore 64, sospinto in tal senso da un certo senso di gelosia verso amici già in possesso della fantomatica macchina.
Pur essendo una novità quasi assoluta, non guardavo a quello strumento di gioco come un'alternativa valida a giochi più creativi, da consumare: figurine, soldatini, partite a calcetto nel vicino oratorio, nascondino o sparviero con gli amici della via rimanevano un punto di riferimento.
Tuttavia, la voglia di adeguarmi a chi già lo possedeva, mi spinse a chiederlo con una certa insistenza ai miei genitori; dapprima restii a concedermi quello sfizio, di certo costoso se paragonato a regali più umili, si convinsero infine nel rega-

AVVERTENZE D'USO

Non capisco come sia possibile, ma pare che abbia già raggiunto il numero di caratteri necessario et inderogabile. Dunque partorirò una versione lite delle avvertenze (anche perché dopo i bagordi ci tocca tirare la cinghia per varie e anche poco allegre ragioni).

1985THEDAYAFTER
Giuoco numero 1 citato nella lettera fiume firmata Roberto B.

ATTIVITASECONDARIA
Quella cosa che lo Xam ha schifato sino all'altro ieri. Salvo poi redimersi (ma c'è ancora tempo per due o tre giri d'opinione).

BORDERLANDS
Giuoco da cui il nostro caro Gabriele Villa si aspettava mari e monti ma si è ritrovato mari o monti... ehm...

MERCIMONIO
Attività poco lecita che avvizzisce la nostra allegra passione.

SILLABA
Ci dicono che scappi, tra le nostre pagine. Ci occorrerà mica un sillabario?

SPOOKS
Giuoco numero 2 citato nella suddetta lettera fiume. La vostra cultura ci è cara.

XAM
Uomo incredibilmente sopravvissuto all'ennesima notte di Capodanno.

MODDING ANCHE NELLA VITA

Avete mai aerografato il case del PC? Qui qualcuno si è spinto oltre, fotomoddando una serie di elettrodomestici di uso comune in maniera, direi, un cicinino ironica (non uso il termine "geniale", perché si è deciso altrove che fosse il termine più abusato del 2011 o quasi).
Ah, quello che sta giocando è Gianluca Cardinali (nostro vecchio redattore) dopo una liposuzione.
tinyurl.com/fotomod

I VIDEOGIOCHI SI FANNO SERI

Non è che Zelda sia proprio argomento di queste pagine, ma sicuramente ne avete sentito parlare. Ebbene, l'ultimo episodio, Skyword Sword si preannuncia davvero impegnativo da giocare, a giudicare dalle evoluzioni di questo fanciullo (la foto è stata rimossa a insindacabile giudizio del sottoscritto. Sembrava un Picasso venuto male ndTMB).
Dovrebbero scriverlo sulla confezione, assieme a PEGI e quant'altro: solo per ginnasti.
tinyurl.com/zeldacap

larmi il primo computer.
Ricordo ancora il momento dell'acquisto (presso l'allora Città Mercato di Rho)(maddai: mi sei limitrofo ndXam), insieme ai miei genitori e la conseguente scelta dei due primi giochi, consigliati dalla commessa, che ricordo molto preparata: "1985 The Day After", un gioco spaziale a scorrimento orizzontale e "Spooks", sulla scia di Pacman e affini.
Uscii dal supermercato con un lieve senso di colpa.
Il monito dei miei genitori era chiaro: "un computer non solo per giocare". A quel tempo del resto l'idea di un computer come macchina da gioco era ancora acerba.
Risposi con un sì poco convinto, intuendo in cuor mio l'utilizzo che avrei riservato a quella macchina: l'espressione sul mio volto nascondeva una bugia, mio padre se ne accorse, con un sorriso e una pacca sulla spalla divenne mio complice.
Difficilmente scorderò la schermata iniziale del Commodore 64, quelle scritte bianche su sfondo azzurro, il cursore lampeggiante, il grosso trasformatore sempre troppo caldo, il registratore di cassette perennemente difettato, la tastiera color panna dove mossi i primi passi (o meglio pigiai i primi tasti).
Giocai lungamente coi primi due titoli, soffocando la voglia di comprarne altri, se non altro per dimostrare ai miei genitori che non intendevo usare il computer solo per giocare.
Vivevo questo momento con una certa frustrazione, anche perché i miei amici, nelle loro case zeppe di "pacìam", collezionavano un gioco dopo l'altro.
In effetti ci fu un gioco che s'affiancò ai due prima menzionati, ma che di fatto acquistai molto più tardi,

CON UNA SPESA DI CIRCA 10.000 LIRE SI ACQUISTAVA UNA CASSETTA CHE CONTENEVA DA DIECI E VENTI TITOLI, GARANTENDOMI LA PRESENZA DI ALMENO QUATTRO/CINQUE TITOLI DI BUON LIVELLO, UN GUADAGNO IN TERMINI DI DIVERTIMENTO CHE NON AVEVA EGUALI
ROBERTO B.

giocandolo per stagioni intere presso la postazione ludica d'un mio caro amico: La taverna delle avventure (questo me lo ricordo pure io ndTMB).
Gioco del tutto privo di grafica animata, si caratterizzava per una trama generata casualmente, che basandosi su calcoli statistici proponeva ogni volta nuove storie, nuovi intrecci, incontri casuali: il tutto su di uno sfondo fantasy/medievale.
Coboldi, troll, centauri, ragni giganti. Si poteva incontrare di tutto nelle trame che prendevano forma di volta in volta.
Dopo aver scelto un personaggio tra il forzuto Thorn, l'avventuriero Gasper e pochi altri, ci si recava presso la taverna, laddove venivano proposte avventure, dalla scorta d'una carovana, alle imprese più folli come sconfiggere un golem o un drago alato; più difficile era la sfida, maggiori le ricompense economiche ed umane, garantendo in tal modo la crescita personale del personaggio come in un vero gioco di ruolo: ottenere il massimo del punteggio in ogni qualità fisica e caratteriale decretava la fine del gioco, innalzando il proprio personaggio al rango di semidio.
- 2 - Una videogiocoteca in casa
Dopo aver giocato parecchio con questi titoli, mi decisi a rimpinguare la mia collezione.
Sceglievo i giochi con cura, chiedevo il permesso a mia mamma di poterli comprare recandomi dall'unico centro in zona fornito di titoli originali, il tutto veniva svolto come un rituale poiché non volevo sbagliare, acquistando un titolo che di fatto poi si rivelasse scadente: ciò nonostante presi qualche cantonata.
Tra i titoli che ricordo con piacere non posso non menzionare "Calcio 64" e in special modo quel gol che feci all'ottavo e penultimo livello del gioco da un angolo impossibile dell'area, allo scadere del tempo. Mi ricordò che saltai sulla sedia dall'emozione.
Abbandonai però ben presto la strada del centro specializzato per spostarmi su una nuova frontiera, sicuramente molto meno onerosa: l'acquisto di nuovi titoli in edicola.
Con una spesa di circa 10.000 lire si acquistava una cassetta che conteneva da dieci e venti titoli, garantendomi la presenza di almeno quattro/cinque titoli di buon livello, un guadagno in termini di divertimento che non aveva eguali a fronte del singolo titolo acquistabile presso centro specializzati con una spesa di 30.000/40.000 mila lire.
Tuttavia l'evento che segnò in modo inequivocabile quei momenti si verificò nel Natale del '98.
Un giorno vidi in edicola un'eccezionale offerta: 8 cassette, 100 titoli a 40.000 mila lire. Tra i giochi presenti come non ricordare Wonder Boy (che conoscevo col nome di Tarzanino), Bubble Bobble, Ghost'n Goblins, Tratout, Marines, Pit Stop, Sei contro Sei, solo per citarne alcuni.
La comprai che mancava ancora qualche mese a Natale. Nascosi la confezione in un angolo dell'armadio e pazientemente cullai quel tesoro sino alla festività successiva: non fu semplice soffocare la voglia di giocare subito.
In quel periodo vissi esperienze videoludiche esaltanti, abbandonando pian piano quei giochi che caratterizzarono la mia infanzia, mentre l'adolescenza mi prendeva a braccetto accompagnandomi verso una realtà più virtuale; ai giochi classici si andavano sostituendo sempre più i videogame e le prime soddisfazioni d'un certo spessore non avrebbero tardato a giungere.
Tra l'altro Bubble Bobble, dopo averlo giocato per anni interi, lo terminai nel giorno più improbabile.
Correva l'estate del '94: durante una licenza dal servizio militare, mi ritrovai in cantina dove il Commodore riposava al fresco, coperto da un misero panno. In compagnia di mia sorella, da sempre compagna storica nella scalata ai cento livelli del gioco, si verificò l'imprevedibile: il sottoscritto alla tastiera, mia sorella alla mia destra, una prestazione impeccabile al joystick la sua, determinante per la conclusione vittoriosa del game.
Ricordo le mazzate alla sua persona, gli sproni, schermo dopo schermo, attraverso quella cavalcata che sarei riuscito a portare a compimento solo un'altra volta e comunque mai in solitaria.
Tuttavia, accanto a soddisfazioni e a pomeriggi indimenticabili inventando azioni entusiasmanti a Sei contro Sei, registravo la resa definitiva a Wonder Boy, che non ho mai concluso. Analogo epilogo ebbe il suo successore, Wonder Boy II, forse meno giocato del primo capitolo, ma di certo uno dei titoli maggiormente desiderati nella mia storia.
FINE PRIMA PARTE

Roberto B.

AU REVOIR

Mese anomalo, di parole risicate. Ritroverò la favella con la prossima edizione: andate sereni.

AH, L'IMPACT ENGINE...

L'edizione 12 di FIFA (quella corrente) ha portato con sé una cosetta bella bella chiamata Impact Engine. Ormai sapete a memoria di che si tratta e forse avete anche assistito di persona a qualche stranezza. Il concetto è che si tratta di uno strumento nuovo e, come è ovvio, porta con sé una serie di assurdità che, se prese per il verso giusto...
Ecco le premesse per queste tre FAIL compilation:
tinyurl.com/fifail
tinyurl.com/fifail2
tinyurl.com/fifail3

UN REMAKE COMMERCIALE PER NEXUIZ

Gli appassionati di sparatutto in prima persona, in particolare quelli gratuiti, avranno sicuramente sentito parlare (nonché giocato) dell'ottimo Nexuiz, FPS gratuito, distribuito sotto licenza GNU, mosso dal motore del primo Quake e sviluppato da Alientrap Software. Il gioco è piaciuto talmente tanto a THQ da convincere il publisher americano a realizzare un "remake" commerciale mosso dal CryEngine 3, e che dovrebbe uscire all'inizio del 2012 per PC (tramite Steam), PSN e XBLA. Lo sviluppo sarà curato da IllFonic, software house di Denver. Come nell'originale, in Nexuiz dovremo massacrare senza pietà gli avversari usando armi di ogni sorta, affrontandoli in arene futuristiche per un massimo di otto giocatori, e soprattutto facendo abbondante uso degli oltre cento modificatori in grado di intervenire sulla fisica dell'ambiente. I modificatori possono essere combinati tra loro, spalancando le porte a una sterminata varietà di situazioni di gioco. Altro elemento interessante, il gioco dovrebbe essere venduto a una decina di euro; che sono sempre dieci euro più dell'originale, ma comunque poco per uno shooter ben fatto. Incrociamo le dita!

I SIMS VANNO A CACCIA DI GLORIA

Volete diventare una star? Lasciate stare. Volete che lo diventi uno dei vostri pippottini di Sims 3? Ecco, meglio. Per voi, e per tutti gli aspiranti vittime dei paparazzi, Electronic Arts sta cucinando The Sims 3 Showtime, ennesimo pacco espansivo previsto per il prossimo mese di marzo, che permetterà di "vivere il sogno" di passare da dilettanti a superstar, condividendo questa grande esperienza con tutti quelli a cui non può interessare di meno, grazie alle nuove caratteristiche "social" introdotte nel gioco, tra cui i feed personali integrati, e che permetteranno alle nostre star di esibirsi per i Sims di qualcun altro, ottenendo persino delle ricompense in cambio.
Chi predilige l'aspetto della costruzione, in Showtime potrà sbizzarrirsi a personalizzare i luoghi degli eventi con accessori ed effetti speciali, realizzando lussuose sale da concerti, stadi e persino piccoli club indipendenti. Tutti gli altri potranno invece cimentarsi in missioni e sfide da portare a termine per ottenere ricompense e far conquistare nuovi traguardi ai propri Sims.

DIGITAL REALITY ANNUNCIA BANG BANG RACING

A un gioco di corse divertente e frenetico non si dice mai di no, giusto? Bang Bang Racing è il nuovo lavoro di Digital Reality, quelli di SkyDrift (recensito su questo numero), in arrivo quest'anno su PC, PSN e XBLA. Caratterizzato da una deliziosa grafica cartoon con visuale dall'alto, e modelli delle auto "super-deformed", BBR offrirà circuiti sparsi qua e là per il globo, pieni zeppi di scorciatoie da scoprire e utilizzare a ogni occasione; oltre alla presenza di ostacoli in grado di stravolgere la classifica, le piste potranno subire cambiamenti in tempo reale nel corso della gara grazie alla presenza di neve, sabbia, acqua e olio. Le venti vetture totali saranno suddivise in quattro diverse classi, dalle canoniche muscle alle stock, passando per le world endurance e le simil-Formula 1 a ruote scoperte. Piuttosto risicato il comparto multiplayer, stando a quanto si legge nel comunicato stampa che annuncia il gioco: oltre allo split screen in locale per quattro giocatori (buono su console, non esaltante su PC), le uniche opzioni per il gioco in rete sono quelle per scalare le classifiche.

DALLA TURCHIA CON ORRORE

Perdonate il titolo stupidissimo, e passiamo a parlare di Shadow of a Soul: Chapter I, survival horror in prima persona con elementi di avventura sviluppato dalla casa indie turca Vivec Entertainment (vivec3d.com), in arrivo il prossimo Halloween per PC e Mac, e nel 2013 anche su PlayStation 3. Primo episodio di una trilogia già programmata, Shadow of a Soul: Chapter I racconta la storia di un ladro di nome Jack, impegnato a rubare gli schemi di un nuovo prodotto per conto di una grossa azienda; man mano che si addentra nel complesso dove si trovano i disegni, tuttavia, cominceranno a farsi sentire suoni innaturali e a comparire davanti ai suoi occhi orrende visioni di morte, come se una presenza maligna l'avesse preso di mira e non volesse più lasciarlo andare... Attendiamoci quindi una storia piuttosto inquietante, ma anche esplorazione ed enigmi in quantità, come ci si aspetta da una buona avventura grafica.
Se volete seguire più da vicino lo sviluppo del gioco, puntate i browser sul blog di Ferzan Kanat Aygen, CEO di Vivec, alla pagina vivec3d.com/blog.

UN NUOVO VIDEOGAME PER IL DOCTOR WHO

BBC e Supermassive Games hanno annunciato Doctor Who: The Eternity Clock, una nuova avventura per il protagonista di una delle più longeve e amate serie di fantascienza, che dilettano il pubblico inglese (e non solo) dal 1963. Prevista per questa primavera su PC, PS3 e PS Vita, l'avventura racconterà una storia originale, scritta in collaborazione con gli sceneggiatori della serie tv, e sarà la prima di una trilogia, rappresentando il primo, vero tentativo da parte della BBC di entrare nel mondo dell'intrattenimento elettronico. La trama è top secret, ma ci vedrà naturalmente impegnati nei panni del misterioso dottore a viaggiare nel tempo e nello spazio per cercare il modo di salvare la Terra da qualche nuova minaccia; il gameplay rifletterà questo particolare aspetto della serie, offrendo enigmi la cui risoluzione in un determinato tempo avrà conseguenze anche su altre epoche storiche. A rendere più appetitoso il pacchetto ci penseranno i due protagonisti della serie TV, Matt Smith (il dottore) e Alex Kingston (River Song), che presteranno la propria voce ai personaggi del gioco.

A cura di **Paolo Davide "Mascalzone" Lumia** (masca@sprea.it)

MASSIVENEWS

Le più succose anticipazioni sul mondo in continua evoluzione dei MMOG: tutto quello che fa mass-notizia si trova qui!

Ci eravamo lasciati con l'ennesima pletora di annunci riguardanti MMORPG a canone mensile che cambiavano modello commerciale in free to play. Ebbene, ricominciamo esattamente nella stessa maniera, perché oltre a Lineage II (disponibile con due nuovi server espressamente dedicati a questa versione), NCsoft ha annunciato il medesimo cambiamento anche per, udite udite, nientepopodimeno che **Aion**. Proprio così: il tripla A persistente per eccellenza del 2009 diventa gratuito, e proprio da questo mese di febbraio. Nel numero scorso avevo appena fatto in tempo a presentarvi la patch 3.0, estremamente ricca di novità, che è arrivata la comunicazione che questa sarà accompagnata dal lancio del F2P. E fa ancor più specie che questo riguarderà solo la versione europea, che sarà gestita dallo specialista Gameforge, mentre quelle statunitensi e asiatiche rimarranno con canone mensile. Una decisione che, come specificato nel comunicato stampa diramato dalla stessa software house, è stata presa per ripopolare i server di un titolo altrimenti decaduto, nonostante l'indubbia qualità del suo gameplay, perché troppo legato ai gusti orientali. Come fatto con Lineage, tutti i contenuti saranno gratuiti, mentre si pagherà per non avere limitazioni sugli elementi di contorno, come il personal shop o gli slot dell'inventario.

[AION] Avete sempre sognato di volare gratis? Ora si può, grazie a NCsoft e Gameforge e alla nuova versione free to play di uno dei migliori MMORPG sul mercato.

Sicuramente un'ottima notizia per il panorama dei giochi di massa, che dopo Lord of the Rings Online e DC Universe Online si arricchisce di un altro prodotto dagli eccelsi contenuti fruibili in maniera totalmente gratuita. E ricordo che, seppur al momento sia disponibile solo attraverso un early access per i vecchi giocatori, **Star Trek Online** di Cryptic Studios si appresta al passaggio, con una vera propria revisione di grafica, leveling e skill system per accompagnarlo.

[STO] Là dove mai nessun uomo è mai giunto prima, gratis? Anche questo ora si può, con tanto di revamp totale del gioco, il tutto a spese di Cryptic Studios.

Ritornando a NCsoft, riprendo a parlare di **Guild Wars 2**, indubbiamente il MMORPG più atteso del prossimo anno, perché è stata finalmente annunciata l'ultima delle otto classi giocabili. Dopo guerriero, elementalista, ranger, necromante, guardiano, ladro e ingegnere è dunque stata la volta dell'ipnotizzatore (Mesmer), combattente che si affida alle arti magiche per confondere gli avversari e tenerli a distanza. Per adempiere a questo scopo ricorre sia a illusioni dotate di consistenza fisica, che nella lingua del gioco vanno quindi attaccate e sconfitte, sia a veri e propri cloni di se stesso, che l'ipnotizzatore può persino guidare con ordini precisi. Ma le evocazioni più pericolose sono sicuramente i fantasmi, dotati di armi speciali e di una "vitalità" superiore. Notevole anche il Mantra, sorta di incantesimo "precaricato" che può infliggere diversi tipi di danni aggiuntivi. Si tratta in buona sostanza di

[GW2] Il "mesmerizzatore" in azione: mentre voi prendete a spadate il povero malcapitato, il vostro clone gli spara dalla distanza.

[GW2] Sembrano un po' i Gibberlings di Allods, vero? Ma è sempre l'ipnotizzatore di ArenaNet in azione.

[RIFT] Un'intera nuova e lussureggiante isola su cui andare a farmare! Che volete di più? Le spade laser?

[FFXIV] Tra le moltissime pecche per cui i giocatori non pagavano il canone, la più grave era sicuramente la mancanza dei Chocobo. Ora sono arrivati.

[SWTOR] Quando BioWare ha pubblicato quest'immagine teaser del nuovo Flashpoint pensava di tenere tutti sulle spine per un mese. Dopo cinque secondi tutti parlavano di Kragga's Palace.

un damage dealer dai tratti decisamente ispirati che certo non mancherà di essere apprezzato dai giocatori.
E per quel che riguarda GW2 non è tutto, perché ArenaNet ha anche ufficializzato l'inizio della closed beta: seppur al momento sia poco più che un testing interno, nei prossimi mesi verrà via via allargata fino ad arrivare all'attesissima release.
Passiamo ad altro, ossia a un titolo che non ha richiesto il pagamento del canone sino ad oggi e ora invece lo pretende: si tratta di **Final Fantasy XIV** che, come ricorderete, uscì a fine 2010 per niente ottimizzato. Tanto che Square Enix ammise il clamoroso errore e appunto sospese la necessità dell'abbonamento mensile a tutti coloro che, acquistando il gioco, dimostravano di voler dare fiducia agli sviluppatori.
Questo sino all'Epifania, quando è stato riattivato il modello a sottoscrizione mensile, seppur a un prezzo ridotto sino all'arrivo della versione 2.0, che migliorerà ulteriormente il gioco. Sostanzialmente si tratta di un revamp completo sia a livello grafico sia a livello di gameplay, con il miglioramento del sistema di combattimento, snellito e quindi velocizzato, la revisione di tutte le classi e, soprattutto, un'interfaccia completamente nuova che non richiederà l'assurda preselezione delle abilità per funzionare. Forse non è troppo tardi per la resurrezione di questo MMORPG, anche se per la fretta i giapponesi hanno perso un buon anno e mezzo d'introiti e il carro dei vincitori...
Chi non l'ha invece perso è sicuramente Trion Worlds, che continua a sviluppare il suo **RIFT** come se non ci fosse un domani. A distanza di dodici mesi dal lancio dello scorso anno sono ben sette le major update pubblicate dalla softco, e siamo abbastanza certi che il 2012 ci porterà la prima espansione di questo riuscitissimo MMORPG, probabilmente fortemente focalizzata sul PvP. Perché le ultime novità si sono concentrate sull'ampliare un PvE già eccelso, con l'introduzione delle instant adventures, istanze da affrontare in solo o in piccoli gruppi che si plasmano in automatico a seconda delle potenzialità dei personaggi dei giocatori, offrendo sfide e ricompense adeguate, e l'arrivo di tutta la pletora di contenuti end-game inediti della nuova zona Ember Isles: due nuovi dungeon (uno da affrontare in raid), un nuovo sliver (si tratta di Rift ancor più potenti) e moltissime modifiche alle classi. E, parlando del suo principale rivale, non posso fare a meno di spendere le ultime righe di questo appuntamento delle massive parlando dell'ultimo MMORPG arrivato sugli scaffali, ossia **Star Wars: The Old Republic**. Lasciando tutte le considerazioni inerenti la qualità del prodotto alla recensione che trovate in questo stesso numero, vado ad anticiparvi ciò che BioWare ha promesso in termini di update nel breve termine.
Tra un proclama e l'altro, il Game Director James Ohlen ha infatti annunciato quelli che saranno i primi nuovi contenuti, a cominciare da un nuovo Flashpoint end-game e proseguendo con nuove missioni per lo Space Combat, nuovi contenuti (e si spera qualche opportuno fix...) per il PvP, comprese nuove Warzone, una decisa espansione dell'interessante Legacy System e molte inedite funzioni per le gilde, a cominciare dalle già attesissime Capital Ship. In ultimo, ma certo non meno importante, arriverà il supporto per i sempre richiestissimi add-on con, e sarebbe proprio il caso, la possibilità di modificare l'interfaccia utente (scalabilità delle finestre, possibilità di spostarle da una parte all'altra dello schermo e così via). Gli sviluppatori sono al lavoro per sistemare le poche pecche di superficie di questo titolo. Per il resto, si vedrà...

[SWTOR] Subito prima delle vacanze natalizie, Electronic Arts ha annunciato il primo milione di giocatori di Star Wars: The Old Republic!

IL MMORPG DEL MESE: C9 ONLINE

Per un buon centinaio di MMORPG coreani che ogni anno vengono trasposti in Occidente dai publisher specializzati con nessuno che se li fila, ce n'è uno sparuto gruppo, quello dei più interessanti, che si fa inspiegabilmente aspettare a lungo, troppo a lungo. Avvenne con Aion, è accaduto con Vindictus (anche se solo in Europa), sta accadendo con TERA (ma qui entra in gioco il famigerato processo di "occidentalizzazione", come per il sopracitato Aion) ed è successo pure con questo Continent of the Ninth (seal), meglio conosciuto come C9 Online.
Finalmente Webzen si è decisa a portarlo nella sua scuderia "global" con la versione inglese di questo MMORPG di terza generazione, il primo in assoluto per essere precisi, con un combattimento action decisamente interessante e un PvP (ciò che manca a Vindictus) fatto veramente come si deve. Il PvE è meno efficace ma comunque presente.
La closed beta è dietro l'angolo, il consiglio è di non perdervelo assolutamente. Per tenerlo d'occhio l'indirizzo è c9.webzen.com

A cura di **Paolo Davide "Mascalzone" Lumia masca@sprea.it**

BETAMACHINE

UFO ONLINE

Avete sempre sognato di giocare il meraviglioso Enemy Unknow online? Siete ansiosi di capire come gli UFO stiano cercando di sbarcare sul pianeta Terra? Continuate a leggere...

I tedeschi di Gamigo hanno quello che fa per voi! Merito del livello tecnico ormai raggiunto dai browser game: grafica tridimensionale mossa dall'eccezionale Mighty Engine e gameplay di livello ormai pari alle produzioni client based, se non addirittura superiore come in questo caso, visto che ciò di cui stiamo parlando è ovviamente uno strategico a turni.
Per chi è troppo giovane per ricordare i primi due titoli della saga targati Microprose, diciamo che stiamo parlando di UFO: Enemy Unknow (poi ribrandizzato X-COM: UFO Defense) del 1993 e del sequel del 1995 X-COM: Terror from the Deep, universalmente riconosciuti come due dei migliori videogiochi per PC della storia. In entrambi, un'organizzazione multinazionale appositamente fondata, la X-COM per l'appunto, si ritrovava a dover combattere un'invasione aliena proveniente prima dall'aria e poi dalle profondità oceaniche. Li definiamo "storici" per un semplice motivo: la bontà, l'originalità e l'accuratezza del sistema a turni sono rimaste ineguagliate, tanto da trasformarli in un vero e proprio must per ogni gamer che si rispetti, anche ai giorni nostri. Gli unici fenomeni, seppur decisamente più casual, che negli anni hanno raggiunto un egual successo di critica e pubblico sono probabilmente Commandos e Age of Empires.
E lo sa bene Gamigo, publisher specializzato nel free to play, che pur senza la licenza ufficiale (come saprete, ora nelle mani di 2K Games) ripropone in chiave moderna le meccaniche che tanto furono apprezzate e il cui successo, come detto, è ancor ben lungi dall'essere svanito.
In questo titolo, tutte le feature degli originali vengono riprese e sviluppate in chiave browser based, a cominciare da quelle più ovvie come la base espandibile in cui è possibile reclutare e addestrare i soldati e avviare la ricerca per nuovi equipaggiamenti, facendo tesoro del ritrovamento e lo studio dei manufatti alieni, per arrivare al fulcro del gioco tutto, ovvero le missioni che saremo chiamati a completare per guadagnare fondi da investire per debellare la minaccia aliena.
L'aspetto più innovativo del gioco risiede senza dubbio nel fatto che, dalla lobby adibita alla selezione delle missioni, potremo scegliere se affrontare partite PvE, ossia match da giocare in co-op con altri player contro gli alieni controllati dall'IA, o partite PvP in cui combattere contro i soldati mossi da altri giocatori. In UFO Online sono infatti presenti tre fazioni (in buona sostanza America, Europa e Asia), con caratteristiche lievemente diverse che si contendono il controllo globale dell'invasione e il relativo predominio tecnologico.
L'ulteriore differenza di rilievo del gameplay, altrimenti del tutto identico a quello degli originali salvo gli inevitabili accorgimenti adottati per il sistema di controllo e l'interfaccia, riguarda il fatto che, giocando online, avremo a che fare con un round counter che limita il tempo per gestire il movimento dei nostri soldati (fino a sei). Da quanto abbiamo avuto modo di provare durante la beta non è niente di troppo pressante, che se vogliamo alza il livello di attenzione tattica richiesto al giocatore.
Insomma, questo è un titolo decisamente intrigante e promettente che, pur senza qualsivoglia ufficialità, ha tutte le carte in regola per riportare l'amato gameplay ai fasti d'un tempo, aggiungendo tutte le opportunità fornite da un ambiente persistente e un'ottima grafica tridimensionale che ne eleva la fruibilità anche a chi sinora è rimasto indifferente all'intramontabile fascino della serie.

MODALITÀ: **CLOSED BETA** STATUS: **Attiva**
SITO: **ufo-online.gamigo.com** USCITA: **Q1 2012**

1ª EDIZIONE

FIERA ROMA

Ludica

Roma 2012

10-11-12 FEBBRAIO

IL FESTIVAL ITALIANO DEL GIOCO & DEL VIDEOGIOCO

SCOPRI IL TORNEO UFFICIALE PES LEAGUE 2012
E GLI ALTRI EVENTI SU WWW.LUDICA.IT/ROMA

BUONO SCONTO € 2,00
valido per un ingresso
da presentare
in biglietteria
TGM

In contemporanea con: HOBBY SHOW ROMA — weekend donna Roma Primavera

Organizzato da:
italiaCrea srl
Via Antonio Gramsci, 57
20032 Cormano (MI) - Italy
Tel. +39-0266301754
Fax. +39-0266304325

A cura di: Mario Baccigalupi Secondvariety@sprea.it

Quando arrivano i militari, in un moderno plot di fantascienza, il mondo è già preda di alieni, zombie e catastrofi definitive. E non è detto che le cose vadano meglio, con i carri armati nelle strade...

LA CITTÀ VERRÀ DISTRUTTA ALL'ALBA

NELLE STORIE DI FANTASCIENZA APOCALITTICA, IL PRESIDIO DEI SOLDATI PUÒ ANCHE DARE L'IDEA DELLA PROTEZIONE "PATERNA", MA BASTA UN EVENTO IMPREVISTO PER VEDER APPLICATA LA SOLUZIONE PIÙ ESTREMA E VIOLENTA.

Ho sempre avuto un debole per le storie sci-fi con l'esercito in primo piano, dotate di una valenza simbolica in virtù della semplice presenza scenica dei militari. I primi esempi importanti che mi vengono in mente, per concretezza e relativa freschezza, non a caso provengono dal contesto cinematografico, per quanto il punto d'arrivo di questo articolo siano naturalmente i videogiochi: la settima arte è risultata fondamentale, anche in questo caso, per traghettare fino al mondo dei videogame simili suggestioni, oggi adoperate alla stregua di veri e propri cliché per le storie di fantascienza e orrore. Naturalmente molti di voi avranno riconosciuto il titolo del dossier, importato da un film del 1973 e dal remake del 2009 ("The Crazies", nell'originale), ma a fianco metterei subito la saga simil-zombie inaugurata da Danny Boyle nel 2002, con "28 giorni dopo", che delinea ancor meglio il valore assegnato alle forze armate in bagarre sci-fi di questo tipo, come sottile linea di demarcazione tra il genere umano e la paventata apocalisse. Ed esiste un trait d'union molto preciso tra queste opere, che porta il nome del regista George Romero anche per le produzioni che non recano la sua firma: Romero, prima che un buon direttore di attori e scrittore di sceneggiature (pratiche con cui ha sempre avuto qualche problema), è stato un genio nell'elaborazione di soggetti capaci di evocare, in mezzo ai contenuti blood & gore, riflessioni ben più profonde sulla società e sul ruolo del governo e della religione nella civiltà contemporanea; un teatro d'azione in cui l'esercito e le formazioni paramilitari si muovono partendo dallo sfondo, negli esordi de "La notte dei morti viventi" e "Zombie", fino a entrare in un discorso più vasto e compiuto su scienza e autoritarismo militare, sul rapporto fra ragione e braccio armato dell'ordine costituito. In questo senso, Danny Boyle non ha fatto altro che attualizzare simili suggestioni, in modo appropriato e intelligente, per poi servirle al regista del sequel "28 settimane dopo", che ha fatto detonare senza remore tutti i riferimenti al cinema di Romero, da "Il giorno degli Zombie" (ultimo film dell'originaria trilogia, poi ampliata) al primo The Crazies, segnato da minor successo ma altrettanto efficace nell'incipit narrativo. Fin quando la situazione è

Uno dei DLC di CoD:Black Ops ha aggiunto una mappa con guest star cinematografiche, per la modalità zombie in co-op: c'è Danny Treyo, come potete vedere, ma c'è anche George Romero nel ruolo di boss!

Per gli infetti di Danny Boyle sono quantomai necessarie le forze militari: sono resistenti e corrono come dei dannati, quanto gli zombie a essi ispirati di L4D.

Qualche giorno voglio tornare a Black Mesa, per l'ennesima volta, e mettere nuovamente alla prova questi soldati.

I MiB contro l'Uomo Falena

Sull'Area 51 sono incentrate numerose storie di fantascienza e perfino un ingegnoso inganno mediatico, ben rievocato dal film Alien Autopsy (in forma semiseria e con qualche concessione alla fantasia). Di fatto, però, a distanza di decenni (giusto per far scadere il segreto militare) diversi soldati e tecnici hanno riportato quella che, con buona approssimazione, dovrebbe essere la verità intorno alla base segreta: un luogo di sperimentazione per prototipi di mezzi ed equipaggiamento avanzato, sul quale il Pentagono non ha mai avuto l'interesse a smontare le speculazioni; addirittura, quando è cominciato lo spionaggio satellitare, pare che l'area fosse riempita di falsi velivoli, alcuni a forma di disco volante, per depistare le indagini del nemico. Altri fatti potrebbero essere spiegabili in modo simile: nel caso delle apparizioni del cosiddetto "Mothman", l'Uomo Falena della Virginia, non si hanno spiegazioni dettagliate, ma molti sono pronti ad associare le apparizioni dello strano essere antropomorfo, con gli occhi rossi e le grandi ali di pipistrello, ai primi esperimenti intorno al jet-pack (con un sistema da aliante retrattile, per planare). Sia come sia, alcune segnalazioni sui "Men in Black" provengono proprio da questa storia: strane figure in giacca, cravatta e occhiali da sole (agli americani piace far scena) si sarebbero avvicinate alla popolazione di Point Pleasant, proprio per far domande sull'Uomo Falena. Mi immagino la difficoltà nel trattenersi dal ridere...

sotto controllo il presidio dei soldati può anche dare l'idea della protezione "paterna", che severamente impone l'ordine per salvare i figli della società, ma basta un evento violento e imprevisto per veder applicata la soluzione più estrema, con il sistematico e implacabile sterminio dei cittadini (infetti, ma anche no). La scelta può essere di sparare sulla folla, o di nuclearizzare l'area, ma il succo del discorso è lo stesso, in queste opere come in decine di fiction contemporanee di fantascienza e orrore.

Se risaliamo il corso della cinematografia di genere, però, scopriamo quanto siano mutate le visioni della fantascienza nel corso dei decenni, dalla celebrazione delle forze vincitrici al termine della Seconda Guerra Mondiale fino alle analisi via via più pungenti, legate alla paura nucleare e al giudizio sulle nuove, controverse guerre "locali". Negli anni '40 e '50, monster movie e film sulle invasioni spaziali vedevano l'esercito come semplice guardiano, a difesa delle città e del pianeta, ma presto si sono fatte strada opere più interessanti e personali, nell'interpretare la materia, magari fondate su paranoie d'invasione "terrena" (dei comunisti sovietici, per esempio, ne "L'invasione degli Ultracorpi" del 1956) o su ingenue visioni pacifiste ("Ultimatum alla Terra", 1951); dopo l'esperienza dei conflitti in Corea e in Vietnam, poi, le tematiche si sono fatte più attente e "pronte" nel mettere in discussione l'establishment, fino a raggiungere i migliori risultati nella generazione di George Romero e di altri registi di culto, come Wes Craven e John Carpenter (autori rispettivamente di "Le colline hanno gli occhi" e "1997: Fuga da New York", entrambi critici nei confronti del potere costituito). E i videogame hanno preso un po' di tutto da questo percorso: ci sono storie di cinismo e ostinata secretazione, sfociate nelle trame fanta-horror e negli shooter a sfondo fantapolitico, ma anche soldati pronti difendere la terra dalle invasioni aliene e a immolarsi per il bene dell'umanità, come ai vecchi tempi. Tuttavia, per il primo esempio preferiamo tornare al rapporto fra scienza e apparato militare, in una rappresentazione così pulp che nemmeno il più truce fra i B-movie avrebbe potuto far di meglio....

L'idea di un pubblicitario può essere sempre meglio del prodotto finale. Sapevatelo!

ARRIVA LA CAVALLERIA (SALVATE DONNE E BAMBINI)!

Qualunque scienziato, dopo un incidente come quello di Black Mesa, si sarebbe barricato in una stanzetta a far ricerche, nell'attesa di venir salvato da un intervento esterno, meglio se militare. Ma non Gordon Freeman, che ha imparato da decenni di cinematografia come l'arrivo dell'esercito non voglia dire sempre salvezza: la soluzione migliore è armarsi fino ai denti, "mimando" le capacità di uno dei tanti eroi da action-game interpretati nella sua stanzetta di studente di fisica... E i soldati arrivano davvero: naturalmente sono lì per uccidere Freeman e far sparire ogni traccia dell'accaduto, come nel più ovvio degli intrecci, ma è anche questo libero riferimento ai cliché della fantascienza a rendere grande Half-Life, insieme con la perfetta calibratura degli elementi di gioco. Il giocatore si aspetta un comportamento diver-

Peccato per lo scadente sequel: Area 51 riusciva a divertire, sfruttando i cliché sui complotti fantascientifici e un buon ritmo del gameplay.

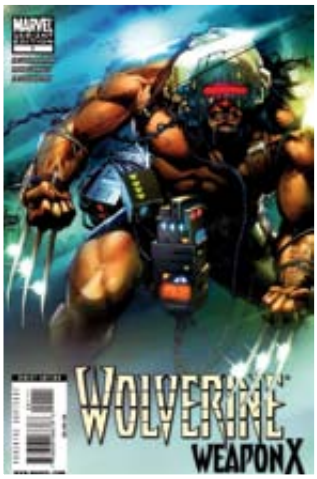
IN UN SOGGETTO PER IL CINEMA E I VIDEOGIOCHI, PERÒ, LA PRESENZA DELLE FORZE ARMATE PUÒ ANCHE ESSERE SFRUTTATA PER DONARE UN'AURA PIÙ "REALISTICA"A SITUAZIONI DI PURA FANTASIA.

Una scena da Prototype 2: scommetto che il bestione rappresenta un nuovo, riuscitissimo esperimento dell'esercito...

La sperimentazione delle facoltà "esp" a scopo bellico è al centro della trama di F.E.A.R.. In quest'immagine Fettel ne mostra le conseguenze...

so dai militari, rispetto agli abomini affrontati lungo i corridoi del laboratorio sotterraneo, ed è accontentato da una resa fuori parametro: in questo caso il "metodo militare" non è rappresentato da cutscene o da lunghi dialoghi, ma dal modo stesso con cui i reparti speciali danno la caccia all'improvvisato eroe, con una perfetta rispondenza fra routine di intelligenza artificiale e tattiche d'assalto di un manipolo di marine. Del resto, le parole dal sapore "governativo" sono riservate all'incontro con G-Man, rappresentazione di Valve dei poteri che tutto sanno e niente rivelano, a meno di non essere sopravvissuti a Black Mesa...

In un soggetto per il cinema e i videogiochi, però, la presenza delle forze armate può anche essere sfruttata per donare un'aura più "realistica" a situazioni di pura fantasia: seguire i movimenti di un team di fanteria, tra ronde, coperture e visori a infrarossi, aiuta a dare alle sequenze un certo grado di verosimiglianza, come sa bene il regista di "Battle for Los Angeles", oppure dona allo scenario generale la stessa moderata credibilità, come in "Cloverfield" e nel magnifico "District 9". D'altronde, l'assunto è che i cittadini siano tenuti al riparo da informazioni top secret, capaci di scatenare il panico tra le masse: questa, senza scomodare il pessimo tie-in di BfLA, è la situazione di un videogame come Singularity, in cui un capitano dell'esercito USA affronta soldati dell'Armata Rossa e mutanti, perso in un paradosso temporale, ed è anche l'approccio dell'interessante saga di Area 51, ormai irrimediabilmente rovinata da un secondo capitolo non all'altezza (a fronte di un primo episodio godibile, ma con grafica tarata sulla PS2). La serie di Midway è partita bene, portando il mistero della leggendaria base segreta del Nevada dalle parti di Half-Life, con uno stile narrativo opportunamente contaminato da X-Files (la voce del protagonista, d'altronde, è proprio di David "Mulder" Duchovny) e un gameplay d'azione piuttosto vario; il successore BlackSite, invece, si è rivelato ben al di sotto delle aspettative, non solo in termini tecnici e meramente ludici, con dinamiche shooter piatte e un utilizzo al ribasso dell'UE3, ma anche per lo spreco di una valida variante narrativa, che mischiava il classico tema dell'invasione spaziale con il controverso scenario della guerra in Iraq. Ed è un peccato doppio, oggi, se pensiamo che l'unico baluardo contro le invasioni aliene nei videogiochi è affidato alla saga di Crysis, che certo non può essere considerata un fenomeno di originalità narrativa, nel suo riecheggiare alla sci-fi "patriottica" d'altri tempi (per quanto gli sviluppatori siano tedeschi). Un gourmet del videoludo, a questo punto, potrebbe preferire una messa in scena minimale ma efficace, concepita solo per le partite online, come quella di Killing Floor e della modalità co-op di CoD: World at War e CoD: Black Ops: qui almeno si punta tutto sull'atmosfera, senza il rischio di imbattersi in qualche imbarazzante dialogo, e nel caso del survival horror di Triwire c'è pure il surplus dell'originalità, nell'omaggio a "28 giorni dopo" con la nazionalità (e le relative armi) dei soldati protagonisti. I beg your pardon, sir.



OGGI, L'UNICO BALUARDO CONTRO LE INVASIONI ALIENE NEI VIDEOGIOCHI È AFFIDATO ALLA SAGA DI CRYSIS, CHE CERTO NON PUÒ ESSERE CONSIDERATA UN FENOMENO DI ORIGINALITÀ NARRATIVA.

L'influenza di Akira non poteva che farsi sentire, nei videogame incentrati sui poteri psionici e le ricerche dei militari.

ALEX, ALMA E AKIRA

Anche i fumetti supereroistici hanno seguito una parabola simile al cinema, ovviamente con spirito più lieve e colorato, nel guardare al ruolo delle forze armate nelle trame e nei soggetti. Basta guardare alla creazione di due personaggi quasi diametralmente opposti, in termini di motivazioni, come Capitan America (1941) e Hulk (1962): il primo è l'alfiere delle forze armate, creato nel corso di un esperimento assolutamente "volontario"; l'altro, invece, si trova a essere braccato dallo stesso esercito, attraversando territori non lontani da quelli solcati da Wolverine, dieci anni dopo, con la fuga

Ora come ora si trovano decine di uniformi e mostri a tema, in Killing Floor: l'incipit del gioco, però, rimane lo scontro tra esercito britannico e demoni dell'Inferno.

Ora vado a mettermi il costume da pagliaccio, così quando arriva l'esercito ci facciamo due risate.

Sceneggiatori e soggettisti di S.T.A.L.K.E.R. si sono sforzati di rendere originale il background della storia. E ci sono riusciti in pieno.

dai laboratori militari della "Weapon-X". Questo tipo di visione, che sfocia nel difficile rapporto fra mutanti e società civile, lungo gli albi degli X-Men, trova corrispondenza anche in una certa cinematografia, in cui viene illustrato l'impiego di uomini dotati di poteri-esp a fini militari, come avviene in "Fury" di Brian de Palma e in "Scanners" di David Cronemberg. Tali suggestioni, però, probabilmente hanno raggiunto il loro vertice espressivo dall'altra parte dell'oceano, nell'originale vena cyberpunk dei fumetti giapponesi: nel manga e nell'anime di "Akira", entrambi realizzati da Katsuhiro Otomo, un colossale piano militare mira allo sviluppo dell'arma finale, passando attraverso i poteri psionici di cavie umane, ma sfugge dalle mani dell'esercito con conseguenze disastrose sulla popolazione di Neo-Tokyo . Ed è facile riconoscere una simile impronta nel background di Prototype, ulteriormente contaminato dalla tradizione dei citati fumetti americani: in questo caso l'approfondimento e l'arguzia della sceneggiatura sono meno marcati, rispetto all'irraggiungibile capolavoro di Otomo, ma almeno Radical Entertainment ha saputo condire l'esperienza integrando dettagli che solo un videogioco può regalare, con carri armati ed elicotteri "gentilmente" forniti dall'esercito a disposizione di Alex Mercer e del suo potere mutaforma. Con F.E.A.R. di Monilith, invece, siamo davanti a un omaggio più esteso alla fantascienza e all'horror di matrice orientale, che include "Akira" e "Ghost in The Shell", ma anche "The Grudge" e "The Ring": una robusta linea narrativa proviene dal territorio esplorato in questo articolo, però, così come la storia di Alma ricorda quella di Tetsuo e del suo predecessore, nella trama di "Akira", con l'aggiunta del conflitto paterno estrapolato da Ringu e dai suoi sequel. E il finale è quello che piace sempre: un fungo nucleare e tanti saluti.

TUTTO QUESTO NON È MAI SUCCESSO

Una frase del genere non sarebbe stata fuori luogo in Codename: Outbreak, magari pronunciata da uno dei soldati protagonisti di altri titoli più famosi. In effetti non ricordo di aver sentito spesso il titolo di questo videogioco, per quanto rappresenti il valido esordio di GSC Game World nel mondo dei videogame, a 5 anni dalla pubblicazione di S.T.A.L.K.E.R.. Si tratta di una disattenzione ingiustificata, perché Codename: Outbreak è un prodotto interessante in diversi aspetti, legati superficialmente a questo dossier e ancor di più alla struttura del gameplay, con caratteristiche destinate a tornare nel leggendario free-roaming radioattivo di GSC. L'inventario in stile RPG e il combattimento in scenari vasti e aperti, con grande attenzione alle I.A. nemiche, provengono da C:O e diventano elementi centrali di S.T.A.L.K.E.R., così come le suggestioni da "Area 51" del plot riportano, in forma embrionale e con meno originalità, agli incidenti e alle anomalie intorno a Pripyat e a Chernobyl. La differenza si fa enorme nella struttura di gioco, però, con il passaggio dalle missioni "chiuse" a un mondo aperto e liberamente esplorabile, e diventa addirittura abissale nell'approfondimento e nell'ispirazione della trama, anche in merito al coinvolgimento dei militari: il secondo disastro di Chernobyl, almeno nella manifestazione iniziale, avrebbe avuto origine dagli esperimenti dell'esercito sovietico su armi psico-attive e sulla "noosfera", vale a dire sulla "sfera del pensiero" teorizzata dal geochimico russo Vladimir Vernadskij; si tratta del terzo stadio di un'ipotetica evoluzione, in cui il globo terrestre, dopo essere passato dallo stato di "geosfera" a quello di "biosfera" (dunque dal dominio della materia inanimata all'avvento della vita biologica), verrebbe condizionato in prevalenza dal pensiero umano ("nous" significa "mente", in greco), capace di controllare anche le reazioni nucleari. Una spiegazione approfondita e affascinante, dunque, che certo non può essere paragonata al generico virus delle zombie-apocalypse come Resident Evil e Dead Rising. Tuttavia, la serie più "romeriana" di Capcom è perfetta per la conclusione di questo dossier, grazie all'idea che ne condiziona (non sempre con risultati positivi, ma questo è un altro discorso) la giocabilità: per quanto di soldati in Dead Rising se ne vedano pochi, l'ossessiva presenza militare è rappresentata da un implacabile countdown, che segna il limite di tempo per il gameplay e per la vita a Willamette. I militari raderanno al suolo la città, e si porteranno via anche la possibilità di finire il gioco. A qualsiasi ora del giorno e della notte. ■

IN DEAD RISING, L'OSSESSIVA PRESENZA MILITARE È RAPPRESENTATA DA UN IMPLACABILE COUNTDOWN, CHE SEGNA IL LIMITE DI TEMPO PER IL GAMEPLAY E PER LA VITA A WILLAMETTE.

Le tematiche di Crysis sembrano aver ispirato il film Battle for Los Angeles, per poi venir riciclate dal relativo tie-in... molto scadente.

A cura di: Mario Baccigalupi

2011 I SOPRAVVISSUTI

Abbiamo fatto una strage di titoli validi, per arrivare al magico "twelve" delle pagine seguenti. E se non vi piacciono le scelte, ricordate che la colpa è sempre del Cinese.

Anche se siamo già lanciati nell'anno appena iniziato, verso nuove abbuffate videoludiche - staremo a vedere se di maggiore o minore qualità - ci sembra giusto fermarci un momento per trarre un bilancio del 2011, individuando i videogiochi PC che hanno maggiormente emozionato la redazione di TGM e, speriamo, molti di voi. In realtà dalla lista abbiamo eliminato a malincuore alcuni pezzi importanti (sta a voi capire quali, magari sul forum di TGM), ma con il preciso intento di costruire un'identità definita per l'anno passato, anche per quel che riguarda il nostro approccio al panorama videoludico: questo è l'anno in un cui la redazione di TGM ha sancito, attraverso la IndieZone, il suo interesse per la scena indipendente, dunque per un fenomeno che non solo ha saputo ritagliarsi una fetta sempre più robusta di mercato, ma ha anche cambiato la possibile definizione di "hardcore gamer" ai giorni nostri. Detto questo, ovviamente non sono mancati i ritorni eccellenti e i successi "programmati", fra i videogiochi più godibili del 2011, e nemmeno i titoloni capaci di mostrate una freschezza inaspettata, in mezzo alle proposte più "mainstream". Specifichiamo anche che quella che segue non è una classifica, visto che i parametri sono solo nella testa di chi scrive e negli umori della redazione (e non necessariamente nei voti assegnati); per lo stesso motivo abbiamo preferito adoperare una sequenza "temporale", legata alla pubblicazione lungo l'anno, avulsa da divisioni di genere e provenienza produttiva. Buona lettura.

IN AMNESIA THE DARK DESCENT NON C'È NESSUNO ZOMBIE DA SQUARTARE, E PER LA VERITÀ NON CI SONO NEMMENO LE ARMI

AMNESIA THE DARK DESCENT (17 FEBBRAIO)

Probabilmente, questo è il videogioco che meno ha incassato, fra le 12 opere selezionate, anche se la nicchia creatasi intorno Frictional Games dovrebbe aver contribuito a coprire le spese per il nuovo, coraggioso investimento della software house svedese. Allo stesso tempo, siamo contenti di aprire le danze con un titolo così particolare e unico, che pure è fondato su meccaniche addirittura universali (a meno che, per qualche incredibile ragione,

Semplicemente, uno dei giochi più terrorizzanti di tutti i tempi.

ADSO

A cura di: Adso adso@sprea.it

Adso da Melk è uno dei fondatori di NGI, si è occupato dell'organizzazione di eventi legati al gaming quali World Cyber Games, NGI Lan e Smau ILP. Stimato in redazione, il buon Luca si rivela prezioso da inseguire a ogni chiusura numero. E spesso anche oltre.

I FORUM SONO FUFFA

Dopo mesi e mesi di Saga Coreana, che mi aveva permesso di non arrovellarmi alla ricerca di un sempre nuovo argomento sul quale sproloquiare, mi ritrovo a un bivio: 'tacco con una nuova saga o torno il caro e burbero di una volta?

Come si deve sentire uno dopo che si è cullato per mesi su una Saga Infinita senza la preoccupazione di trovare di mese in mese un nuovo argomento sul quale pontificare senza ritegno e vergogna alcuna? La tentazione di lanciarsi in un'altra avventura seriale, a mo' di romanzo di appendice, è tanta, e, sorprendentemente, c'è anche una certa richiesta addirittura di continuare la saga appena conclusasi, con domande del tipo "e poi cosa è successo dopo?" e "ma l'anno successivo invece come è andata?" e che trova tra i primissimi fan addirittura il ToSo, che ha chiuso il solito chiacchiericcio via chat in merito allo scorso numero con un "tu sei realmente importante" (se avesse aggiunto un "per me" sarebbe stata una situazione intricata vista la mia ferrea ortodossia nel definire la mia eterosessualità, ma in realtà intendeva "per TGM" e quindi buona lì) incitandomi a continuare se non sullo stesso argomento, quantomeno con lo stesso stile.
E invece no, complice il fatto che la Rikkomba non sta assolutamente raccogliendo le mie provocazioni (segno inequivocabile che il succitato sia un raffinato stratega che sa quanto le provocazioni non raccolte facciano soffriggere il provocatore)

e che ora con il ToSo vado d'amore e d'accordo e quindi devo creare delle nuove incrinature (ah quanto aborro le cose statiche e immutabili... meglio qualcosa in subbuglio e in continuo cambiamento! Ecco uno dei motivi per cui all'estate preferisco primavera e autunno, stagioni che mutano), questo mese torno a un editoriale classico, di quelli che o li odi o li ami, quei bei pezzi di una volta sui quali posso pontificare in modo arrogante, saccente e superbo come non mai.
Infine mi arrogo ancora un po' di spazio per salutare un "amico di penna" che per motivi di tempi di pubblicazione non avevo fatto in tempo a inserire nei saluti del numero scorso: Alessandro "Aragorn". Prometto anche che è l'ultima volta che uso questo spazio per salutare dei lettori seppur scriventi (non per una sorta di perfidia ma perché dopo un po' fa tanto "radio di provincia", con le dediche a tutti gli ammalati e tutte quelle robe lì).
[+]Questo mese si ritorna al classico, andando a trattare un argomento non direttamente correlato al gaming online o al videogioco in senso più lato, ma decisamente inerente (e d'altronde li leggete gli scritti della Rikkomba?): i Forum.
La riflessione che mi ha permeato in questi ultimi giorni è scaturita da due eventi distinti: un post nostalgico sul forum di NGI dove sono stato "evocato" che è partito da una domanda oramai ritrita da parte di un utente forse poco attento "ma che fine hanno fatto le mega LAN di una volta?" e dal fatto che a Natale mi sono aziendalmente e mio malgrado dotato di un paio di dispositivi Android e mi sono avventurato nel magico mondo di intertron alla ricerca di qualche dritta, guida, compendio sulle "cose da smanettoni" che è possibile fare con questi device.
I forum, ai tempi del boom del gaming online ma oramai anche oltre, sono sempre stati considerati la Vera Voce della Community, il luogo dove gli appassionati si ritrovano, si confrontano, si aiutano a crescere nel coltivare la passione tema del forum stesso e del sito che li ospita.
Un luogo virtuale dove chi si avventura con incerti passi in un nuovo viaggio possa trovare sostegno e incontrare persone bene o male simili a lui che, mosse dalla stessa passione qualche tempo prima, si ricordano quante e quali difficoltà hanno dovuto superare, quanto aspra era la salita verso la Conoscenza e quanto sia stato difficile doppiare la china; quindi, mossi da quel commovente ricordo, si prodigano per far crescere la comunità tutta. Oppure è un posto dove amabilmente discutere con gli "amici virtuali" di argomenti inerenti alla passione stessa o, perché no, anche leggermente fuori tema (off-topic od OT, nel gergo) ma sempre e comunque con le persone che condividono lo stesso hobby.
Un po' come al baretto sotto casa, quello magari votato a una squadra di calcio, dove non solo di quella squadra si parla (mi si perdoni, ma non so nulla di calcio. Sorry!), ma di tutto lo scibile umano.
Ecco. Tutto bello. Tutto rosé. Tutto Peace & Love.
Ma sono balle.
I forum sono, a mio modesto parere, il peggio del peggio che si è sviluppato negli anni sul web o, quantomeno, sono una delle prime cose che si è incancrenita. E non sto parlando solo delle solite cose: quelle persone che si sentono forti del fatto che sono anonime dietro una tastiera e nessuno le sta guardando negli occhi mentre dicono quello che dicono (troll), i fake nick con i quali taluni si iscrivono per poter dire cose che con il loro utente usuale non avrebbero il coraggio di dire, e tutte quelle cose che chi frequenta un forum conosce bene.
No, non parlo solo di questo. Ma affermo con tutto il mio peso (fisico) che i Forum Sono Fuffa perché in tutta onestà non servono a nulla. Se non a perdere amabilmente del tempo (che è un passatempo come un altro, ma non è il mio).
Il problema del forum è che è Seducente. Seduce l'admin di un sito la possibilità di installare una cosa (di solito, tra l'altro, free) che con pochi sforzi gli permette di fornire agli utenti una piattaforma dove scrivere, caricare foto, condividere link e via discorrendo.
Seduce gli utenti (con tanto tempo libero, però) perché dà loro quella sensazione di contribuire, di discutere e soprattutto di dover leggere

poco quando alla ricerca di dritte: meglio entrare in un forum e chiedere "ogni quanto va cambiato il cordino dello yoyo?" che leggersi una guida su un sito o anche solo cercare (io questo lo odio) all'interno del forum stesso se qualcuno ha già posto la stessa domanda non so, tipo quel gazilione di volte.
Seduce infine chi deve gestire contenuti: meglio un post con nMILA reply che impaginare una sezione ben fatta sul sito, ché non c'è voglia di aggiornarla ed è quindi meglio aggiungere una nuova risposta allo stesso post.
Ai tempi di NGI poi facemmo l'esperimento di aprire un forum apposito per la connettività che commercializzavamo, ovviamente non aperto ai soli clienti ma aperto a chiunque si volesse registrare. Ebbene, a guardare il forum sembrava che stessimo vendendo guano colorato al sapor di mango ("Mango? Why mango?" Cit.): centinaia di post di gente incavolatissima che parlava malissimo dei nostri prodotti. Eppure le vendite aumentavano, dibbrutto.
Un giorno poi mi decisi a recuperare i numeri telefonici dei più facinorosi e a contattarli direttamente al telefono per comprendere, per chiarire. Risultato? Dei cucciolotti che si profondevano in scuse. Ma un paio di loro tornarono a postare (dopo le scuse a voce) e usando un fake: "sono stato contattato da quel ciccione di Adso, ma non mi farò piegare!". La cosa divertente è che a tutti avevo proposto il rimborso totale di quanto acquistato. Nessuno accettò.

Alla fine io i forum li ho praticamente abbandonati. Hanno ancora un sacco di appassionati e buon per loro, ma a me non mi beccano più. E poi da quando nessuno mi si fila più sul forum di TGM online... tzè...

Come accedere con il cellulare ai contenuti speciali di THE GAMES machine

All'interno della rivista si trovano dei "quadrati magici" chiamati **QR**, acronimo di **Quick Response**, che consentono di accedere velocemente a contenuti esclusivi. Per visualizzarli è necessario avere uno **smartphone** o cellulare abilitato alla connessione Internet.

Ecco cosa bisogna fare per accedere ai contenuti esclusivi di **THE GAMES MACHINE**

1 Scaricare e installare il programma gratuito i-nigma

La procedura deve essere effettuata solo la prima volta.
Una volta scaricato e installato il programma per la lettura dei codici QR questo funzionerà per ogni successiva lettura.
Il programma per leggere i QR funziona su tutti i cellulari e smartphone dotati di fotocamera e connessione a Internet. Per ottenere il software, basta inviare un SMS al numero **0044 7797 882325** per aprire la pagina Web da cui scaricare il programma adatto al proprio smartphone. Oppure è possibile collegarsi dal proprio cellulare al sito **www.i-nigma.mobi**. Così facendo, verrà individuato automaticamente il sistema operativo dello smartphone e installata la versione corretta di i-nigma.

Inquadrare e scattare

Dopo aver premuto l'icona del programma i-nigma non resta che puntare la fotocamera del dispositivo sul codice QR, avendo cura di restare a circa 10-15 cm dalla pagina della rivista, schermo del computer o iPad, e premere il pulsante **Leggi Codice**. Per conferma, si dovrà premere ora il pulsante **Accedi a Internet**. Qualora si voglia velocizzare questo secondo passaggio, occorre abilitare la voce **Nessuna conferma** all'interno del pannello **Impostazione** e poi **Connessione a Internet.**

BACKSTAGE

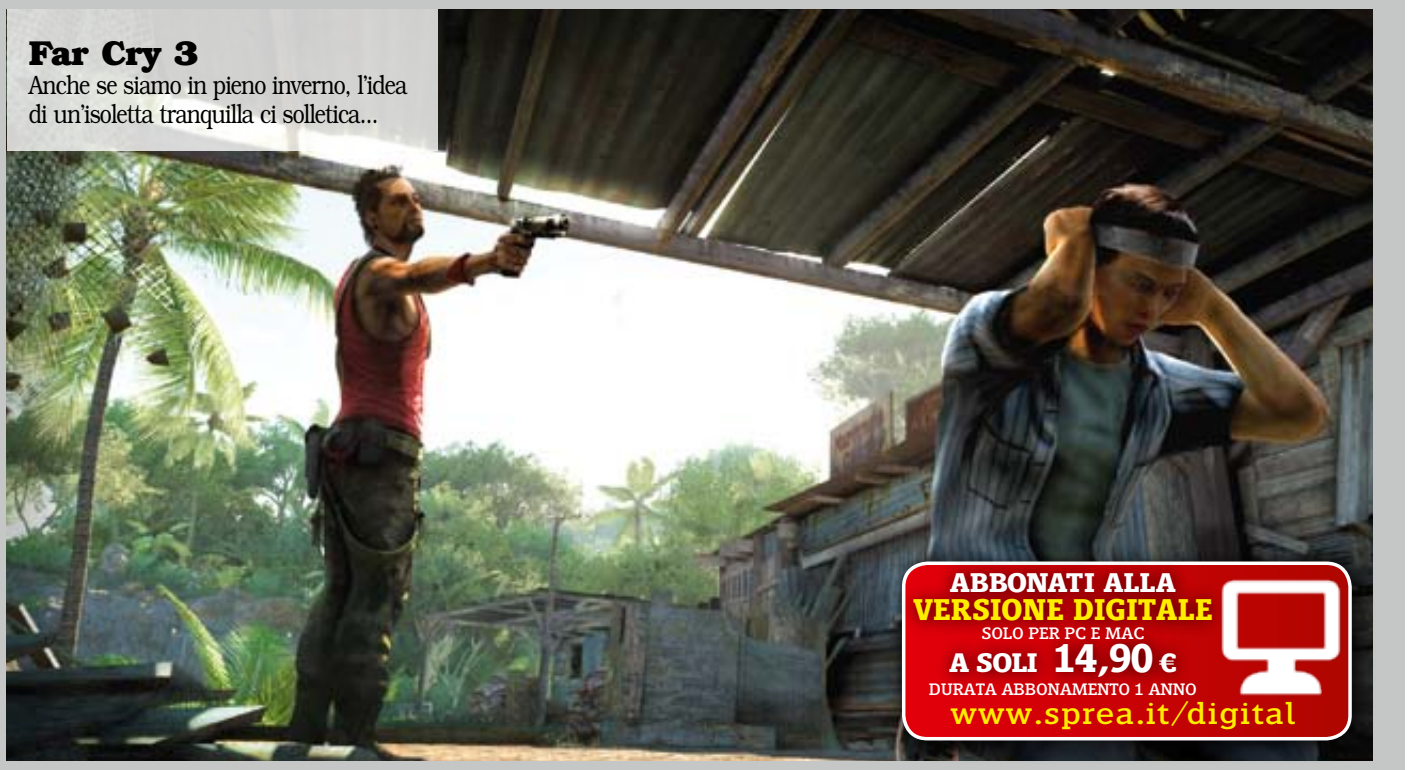
A cura di: Rikkomba, La Vivente rikkomba@gmail.com

NELLO STESSO POSTO DEL CINESE

Continua anche nel 2012 il concorso misterioso di TGM

Bentornati sulla pagina di Backstage, la rubrica inconcludente in confronto alla quale. L'altro giorno stavo chiedendo al Kikko dove avessimo trovato 400 koala ammaestrati disposti a firmarsi "Baccigalupi", quando a un certo punto Gamesvillage.it ha subito un attacco DOS: "assolutamente consigliato, ma solo a chi non ha modo di giocarlo su altre piattaforme".
Ora, chi segue questa rubrica fin dal primo numero di TGM sa già quale sia il miglior gioco per PC, ovvero Planescape: Torment, un capolavoro immortale i cui meriti spaziano da un'originalità trascendente al fatto che oggi mi gira così. Ci è invece voluto il 2011 perché il PC gaming trovasse il suo nadir, ovvero LIMBO, porcata immonda il cui valore è ormai riassumibile alle citazioni su TGM. Per le console il peggio è messo anche peggio, almeno stando alla sbobba che si ciuccia il Cinese sul DS. Escludendo imitazioni senza impegno di titoli per desktop, viene spontaneo chiedersi quale sia lo zenit del Videogioco su console, se non altro per aumentare le distanze da LIMBO. Debbo confessare che io ero tra quelli più pessimisti sul confronto tra un monolitico RPG come Torment con i gioielli del console gaming, che in quanto tale non può certo straripare di esemplari paragonabili. Per non contare poi lo spauracchio dei consolari: pensare, che già pregiudica a priori la qualità media dell'esperienza. Così non mi restava che attaccarmi alla realtà di Tactics Ogre per PSP, il cui UMD rutilava di strategia ed eroismo, senza dar fede alle voci che sostenevano l'esistenza di videogiochi dei Pokémon. Poi, dopo una visita all'ambulatorio di Otorinolaringoiatria di Sucate (MI), ho finalmente capito che quei caricamenti a 90 decibel rischiavo di sognarmeli la notte. E ora, mentre nel 2011 scrivo questo articolo che, a causa dei tirannici tempi del mio pranzo di Natale, leggerete nel 2012, non posso fare a meno di chiedermi come da una tavoletta di diciotto centimetri per ventiquattro possa scaturire una tale magia, che mi riporta teenager, alle indescrivibili emozioni del primo strategico. Tutto questo è Final Fantasy Tactics per iPad, un SRPG in prospettiva isometrica dove potrete scegliere di impersonare una tra più di venti classi, o "job", per affrontare gli eserciti del regno di Ivalice nella cosiddetta "War of the Lions". Rispetto alla versione per PSX, le differenze sono notevoli: la grafica è stata ottimizzata per il retina display dell'iPhone e non sfigura nemmeno sul tablet, dove la nuova interfaccia touch può essere goduta appieno anche nel caso di falangi non proprio esili. A volte può capitare di dover correggere un comando a causa della ricchezza dei menu, ma agli occhi di quanti di voi ciò può rappresentare un problema degno di nota? Vengono poi i pregi rispetto all'uso di pad o tastiera: la qualità del touchscreen consente di gestire in scioltezza la propria armata e di velocizzare gli scontri. Ciò che è più importante è pulire la mappa con le carcasse nemiche, ed è possibile combinare l'interminabile inventario di abilità per creare il party definitivo, che si tratti di Ninja in grado di distruggere armature a colpi di pistola o di evocatori la cui manualità ricorda da vicino Bud Spencer.
Parlare della trama di un simile capolavoro sarebbe di per sé superfluo, comunque basti sapere che sono presenti tutti gli elementi tipici di un'ambientazione fantasy, pronti a essere sovvertiti uno dopo l'altro; i colpi di scena sono ottimi e abbondanti, e fino all'ultimo farete parecchia fatica a capire chi stia manipolando chi, o perlomeno chi sia il cattivo di turno. Le musiche, particolarmente azzeccate, sanno rendere qualunque massacro un esercizio di epicità. A questo punto risulta forzatamente lapalissiano il confronto con Torment (di cui ci occupiamo anche nel Classic di questo mese. ndToSo).
Il capolavoro di Avellone è carino, ma la presenza di sole 6 classi in tutto il party e lo sbilanciamento delle statistiche lo rendono un videogioco del tutto inferiore. È indubbio che Black Isle ci abbia lasciato una sceneggiatura dal peso notevole, ma nel regno di Ivalice le parole contano almeno tanto le spadate nei denti, donando all'opera di Square una completezza tale da fare i buchi per terra. Videogioco da quando avevo 5 anni, e vi assicuro che di giochi ne ho visti davvero tanti. Solo pochissimi però sono stati in grado di colpirmi in quanto Opere anziché prodotti, e Final Fantasy Tactics è tra questi. Non posso esimermi dall'aggiungere che VARREBBE LA PENA DI ACQUISTARE UN IPAD SOLO PER GIOCARE A FINAL FANTASY TACTICS. Pensateci su.

Nel prossimo numero



Far Cry 3
Anche se siamo in pieno inverno, l'idea di un'isoletta tranquilla ci solletica...

Il numero di Marzo sarà in edicola il 24 di febbraio!

Inoltre, sul prossimo numero...

...trovi anche:

Kingdoms of Amalur: Reckoning

EA scopre le carte su questo attesissimo GdR!

The Darkness II

L'Oscurità sta arrivando.
Per la prima volta, anche su PC!

Ghost Recon Future Soldier

Raccontiamo i segreti dello sparatutto Ubisoft che sembrava essere stato cancellato. Ma c'è!

www.gamesvillage.it
Mensile – 3,99 euro

Direttore Responsabile:
Luca Sprea – direttore@tgmonline.it

Direttore Editoriale:
Stefano Spagnolo

Redazione:
redazione@tgmonline.it
Davide Tosini (Responsabile di redazione)
Mirko Marangon
Ivan Conte
Nicolò Digiuni (impaginazione)
Marina Albertarelli (segreteria)

Hanno collaborato:
Luca Cassia, Paolo Besser, Paolo Davide Lumia, Massimo Nichini, Massimo Svanoni, Mario Baccigalupi, Roberto Turrini

Digital Media Coordinator:
Massimo Allievi

Pubblicità:
Stefano Lisi – stefanolisi@sprea.it – 335.62.87.272
Luigi De Re – luigidere@sprea.it – 339.45.46.500

Abbonamenti:
Si sottoscrivono in 2 minuti con 2 click via web.
Trova l'offerta speciale di questo mese all'indirizzo:
www.abbonamenti.it/tgmonline oppure **abbonamenti@sprea.it**; puoi anche abbonarti via fax 030-3198412, per telefono 199 111 999 dal lunedì al venerdì, dalle ore 8,30 alle ore 18,30. Costo massimo della chiamata da tutta Italia per telefoni fissi 0,12 + iva al minuto senza scatto alla risposta. Per cellulari costo in funzione dell'operatore. Per chi volesse abbonarsi dall'estero +39 041 5099049.

Arretrati:
Si acquistano on-line all'indirizzo: **www.tgmonline.it/arretrati**
Per informazioni o richieste: **arretrati@tgmonline.it**
oppure al fax 02.700537672

Stampa:
Arti Grafiche Boccia - Salerno

Carta:
Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

Sprea editori ITALY

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino 51, 20063 Cernusco sul Naviglio (MI)
Tel. (+39) 02.92.43.21 – Fax (+39) 02.92.432.236
www.sprea.it
info@sprea.it

Consiglio d'amministrazione:
Luca Sprea (Presidente),
Stefano Spagnolo (Vice Presidente – amministratore delegato),
Mario Sprea (consigliere)

Collegio Sindacale:
Roberto Bosa (Presidente), Maria Luisa Capuzzoni, Ugo Besso

Amministrazione:
Anna Nese – amministrazione@sprea.it

Foreign rights:
Gabriella Re – international@sprea.it

Marketing & pubblicità:
Walter Longo – marketing@sprea.it

Distributore per l'Italia e per l'Estero:
Press-Di Distribuzione Stampa e Multimedia S.r.l.
20090 Segrate (MI)

THE GAMES MACHINE
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 19/09/1988 con il n. 587
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento postale – D.L. 353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n.46) art. 1, comma 1, DCB Milano

Copyright Sprea Editori S.p.A.

La Sprea Editori è titolare esclusiva della testata The Games Machine e di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione in Italia. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte. Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali (Codice Privacy d.lgs. 196/03). Nel vigore del D.Lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs. 196/03, è Sprea Editori S.p.A. (di seguito anche "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino, 51. La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi alla Sprea, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Sprea. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale Incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato. L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Sprea Editori S.p.A. deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea Editori S.p.A. per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non della Sprea Editori S.p.A.), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo. Il materiale inviato alla redazione non potrà essere restituito.

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

SCEGLI PER CHI COMBATTERE

LA TUA SAGA INIZIA ONLINE

WWW.STARWARSTHEOLDREPUBLIC.COM

PC DVD ROM

LUCASARTS.

BIOWARE™

16 www.pegi.info

LucasArts, il logo LucasArts, STAR WARS e le relative proprietà sono marchi registrati di Lucasfilm Ltd. e/o delle sue affiliate negli Stati Uniti e/o in altri paesi. © 2011 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. o Lucasfilm Ltd. Tutti i diritti riservati. BioWare e il logo BioWare sono marchi registrati di EA International (Studio and Publishing) Ltd. EA e il logo EA sono marchi registrati di Electronic Arts Inc.

16
www.pegi.info

COMMANDO IN VIETNAM

COPERTURA AEREA

INCURSIONI FLUVIALI

COMBATTIMENTI NELLA GIUNGLA

OPERAZIONI DI SABOTAGGIO

IMBOSCATE NOTTURNE

ATTACCHI A SORPRESA

ESPLOSIONE DI PONTI, LIBERAZIONE DI PRIGIONIERI, CONQUISTA DI POSTAZIONI DI COMANDO... LA VARIETÀ DI OBIETTIVI METTE ALLA PROVA LA TUA CAPACITÀ TATTICA E STRATEGICA.

GLI ELICOTTERI ENTRANO IN COMBATTIMENTO

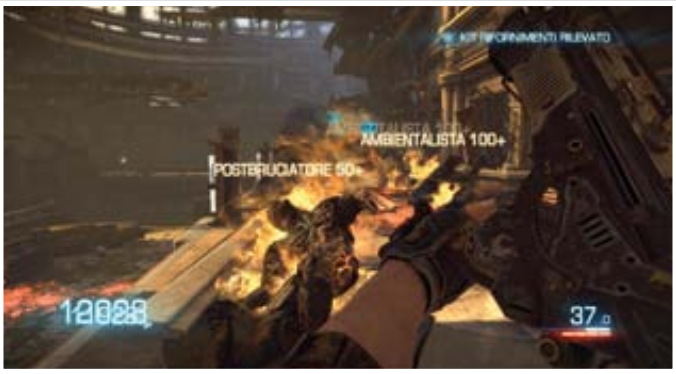
GUIDA UFFICIALE CON GLI INDIZI PER VINCERE

DLC CON NUOVE MISSIONI, MAPPE E MODALITÀ DI GIOCO

NEL TUO NEGOZIO DI VIDEOGIOCHI PREFERITO A SOLI 19'95€

FX INTERACTIVE.COM

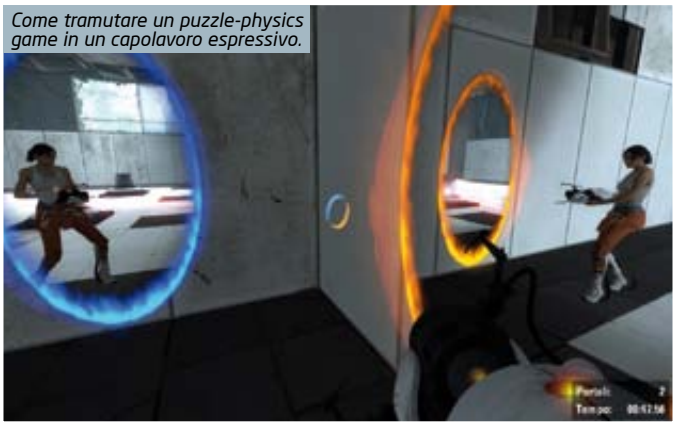
Sparare con stile, oggi come vent'anni fa.



i giochi in soggettiva non li digeriate proprio): di base Amnesia the Dark Descent è un action-adventure in prima persona, con controllo delle fisica ai fini dei gameplay e un uso esteso di dinamiche stealth, semplici ma formalmente obbligate; messa così, però, la descrizione non può nemmeno far immaginare l'incubo profondo in cui Friction è in grado di scagliarci, capace di distanziare per intensità qualunque altra esperienza in ambito videoludico, almeno sul piano dell'autentico terrore. In Amnesia the Dark Descent non c'è nessuno zombie da squartare, e per la verità non ci sono nemmeno le armi: gli unici modi di fronteggiare le creature sono fuggire e nascondersi in un buio anfratto, sfruttando gli oggetti dello scenario per depistare gli inseguitori e per coprire la fuga, in attesa che gli abomini passino senza individuare la nostra posizione; la provenienza e l'intensità sonora di strascichii e urla sono dunque elementi cardine del gameplay, grazie a un eccellente audio direzionale, e si vanno a sommare ad altre peculiari caratteristiche, come il livello di salute mentale e una struttura complessiva in qualche modo echeggiante delle avventure grafiche (altro motivo per cui A:TDD è, convintamente, un videogame PC). In questo caso, d'altronde, l'unico distinguo da fare riguarda proprio la personale predisposizione verso fobie di vario genere, perché i ragazzi di Frictional sono stati molto abili nel confezionare, e in qualche modo nel "simulare", situazioni da panico vero. La stessa cosa si può dire anche dei titoli precedenti, nell'altrettanto pregevole saga di Penumbra, ma Amnesia the Dark Descent offre una trama più compiuta e intrigante, con una felice contaminazione tra Lovecraft, Poe e Clive Barker.

BULLETSTORM (22 FEBBRAIO)

Il lavoro congiunto di Epic e People Can Fly si è guadagnato lo scettro di miglior sparatutto "ignorante" del 2011, con un'opportuna tamarraggine di fondo e un gameplay piuttosto coraggioso, nell'affrontare l'anima di uno shooter. Di fatto, la strada intrapresa da Bulletstorm è insieme consueta e sperimentale, nella storia degli autori di Painkiller e Unreal Tournament: è vero che i comandi e l'impostazione di base rispondono a precisi canoni degli FPS, ma Bullettstorm sembra più il risultato di un esperimento, nell'immaginare come sarebbe stato uno shoot'em up classico, da sala giochi, con le possibilità offerte dalle attuali tecnologie (in questo caso l'Unreal Engine 3, con una resa nettamente migliore su PC). Idee narrative semplici ma simpatiche, acrobazie impossibili e ossessione per il punteggio sono i principali ingredienti di uno sparatutto divertente dalla prima all'ultima sequenza, in mezzo a rallenty, hot spot truculenti e, naturalmente, a tante "Big Guns" da scaricare su mercenari e mutanti. Casomai, si può osservare a People Can Fly la relativa accessibilità della nuova creatura, con una difficoltà elevata ma non paragonabile a quella di Painkiller, al massimo livello di sfida, dove gli elementi di gioco erano calibrati per i virtuosi di mouse e tastiera: d'altronde, se si è alla ricerca del massimo dell'impegno, Serious Sam BFE ha saputo fare sicuramente di meglio, anche se gli sviluppatori hanno scelto di mantenere fino in fondo l'identità originale, spaccando in due la platea di appassionati. Se la saga di Croteam vi è sempre piaciuta, però, e non avete problemi con la riproposizione di un classico, potreste anche decidere di collocare Sam a fianco di Greyson e degli altri pirati spaziali di Bulletstorm. Tanto andranno sicuramente d'accordo.


Come tramutare un puzzle-physics game in un capolavoro espressivo.

THE WITCHER 2 È UN ACTION-RPG IN CUI LE STATISTICHE HANNO ANCORA UN PESO, E NEL CONTEMPO UNA MACCHINA DA DIVERTIMENTO BEN OLIATA E MAI RIPETITIVA

TOTAL WAR: SHOGUN 2 (15 MARZO)

Se si ama il glorioso genere degli RTS, inteso in senso classico anche in termini di complessità e impostazione estetica, il 2011 non ha riservato grosse sorprese, al di là dell'atteso ritorno di Total War: Shogun. Il capitolo numero due, in realtà, è un sostanziale remake del leggendario titolo del 2000, il pri-

La vita digitale di Geralt continua, con un carisma e una maturità senza rivali.

Un action-RPG che potrebbe essere collocato in qualsiasi punto della storia dei videogiochi. Con lo stesso, straordinario impatto emotivo.

Il cyberpunk ha di nuovo il suo alfiere nei videogiochi, profondo e intenso come ce lo ricordavamo

mo della serie Total War, anche se gode di tutte le migliorie e le caratteristiche "innovative" (che oggi non sono più tali, naturalmente) introdotte da Creative Assembly negli ultimi 10 anni. Ci sono le battaglie navali, fondate su criteri ancora più estesi rispetto al recente episodio napoleonico, ma più delle singole introduzioni conta l'esperienza accumulata nel simulare un quadro d'enciclopedica complessità, in questo caso ancor più dettagliato in virtù di uno scenario relativamente ridotto, nel Giappone feudale del XVI secolo. Per diventare Shogun possiamo affidarci a scaramucce locali, certosini piani di conquista e persino conversioni religiose; il tutto passando dalla gestione a turni, nella mappa generale, alla minuziosa interfaccia in tempo reale delle battaglie, con un impatto estetico da sempre al top.
E Total War: Shogun 2 conta anche l'inserimento di una modalità multiplayer piuttosto innovativa, per i canoni della serie, con una vera e propria campagna di conquista propedeutica alle sfide ad alti livelli.

SOLO FRA CAMPAGNA E LINE-QUEST PRINCIPALI SKYRIM È IN GRADO DI OFFRIRE PIÙ DI CENTO ORE DI GAMEPLAY ALLO STESSO, ALTISSIMO LIVELLO

PORTAL 2 (19 APRILE)

Anche per l'ultimo titolo Valve non siamo di fronte a qualcosa di radicalmente nuovo, ma piuttosto alla riproposizione di una formula che, al contrario, è assolutamente unica nel mondo dei videogame. Una "rielaborazione", però, in casa di Half-Life significa un mostruoso accento sulla componente stilistica, così apprezzata nel primo episodio, insieme alla moltiplicazione delle variazioni sul tema, degli strumenti attivi nei puzzle e delle modalità di gioco, portate con profondità e perizia anche sul versante cooperativo: Portal 2 di fatto ha la consistenza di due titoli insieme, tanto è corposa la campagna co-op, anche se è lo storymode in single player a portare con sé le vicende di di Chell, GlaDOS e Wheatley, con un livello di scrittura dei testi da far invidia alla migliore commedia cinematografica sulla piazza. Nel nuovo capitolo l'"odissea" scenica è molto più complessa, durante il lungo viaggio nel ventre di Aperture Scienze, ma allo stesso tempo ogni singolo elemento è stato trattato con la stessa precisione, tenendo contemporaneamente in conto la taratura della sfida e la coerenza delle feature giocabili, rispetto allo stiloso contesto sci-fi. Tutti i pezzi dell'opera sono fatti per stare lì, esattamente dove sono stati collocati, compresi i dettagli e i macchinari dei laboratori "retrò" di Cave Jonson, nella magnifica fase centrale del gioco. È vero anche che Portal 2, così come tutti i puzzle game del mondo, esaurisce la sua ragion d'essere una volta conclusi tutti gli enigmi, in questo caso a carattere fisico e ambientale, non avendo nessuna IA da battere e nemmeno giocatori da sfidare in qualche modo. Non si vive solo di queste cose, però, e far mancare questo gioiello dal proprio curriculum di videogiocatore sarebbe un delitto.

THE WITCHER 2 (17 MAGGIO)

È facile, in un articolo dove compare anche Skyrim, farsi prendere dalla tentazione di imbastire paragoni fra The Witcher 2 e l'ultimo action-RPG di casa Bethesda. In realtà, il secondo capitolo della saga di Geralt il "lupo bianco" ha un'identità autonoma, rispetto a qualsiasi paragone, in termini di gameplay e anche per la perfetta ricostruzione di un universo letterario, quello di Andrzej Sapkowski, che pulsa di genuinità a ogni angolo del regno. E, nel caso specifico, la "quantità" di gameplay è un problema relativo: per certi versi, The Witcher 2 ricorda la dimensione e la complessità di un libro-game, se permettete l'ardito paragone, dove le possibilità sono tantissime ma rimangono in un contesto preciso e limitato, senza che ogni diramazione porti a un'avventura a sé stante (per

A volte, un mondo stilizzato può valere più di mille illusioni in alta definizione. E farsi beffe del sistema.

PER DEUS EX: HUMAN REVOLUTION, SQUARE ENIX HA SEGUITO LA STRADA PIÙ INTELLIGENTE E "ILLUMINATA", CON UN AGGIORNAMENTO DEL GAMEPLAY CAPACE DI NON INDISPETTIRE I GIOCATORI PIÙ ESIGENTI

quanto il numero di side-quest sia notevole, così come i cambiamenti nella trama a seconda delle scelte di campo). Un libro-game illustrato, animato e interattivo, che sfrutta un validissimo engine grafico e apre ai combattimenti action più spettacolari e "fluidi", a tratti un po' troppo frenetici, senza che questo vada a pesare sulle notevoli possibilità di crafting (poche ma buone, a essere precisi), alchimia e sviluppo di Segni/abilità. The Witcher 2 è un action-RPG in cui le statistiche hanno ancora un peso, dunque, e contemporaneamente è una macchina da divertimento che lascia pochissimo spazio alle ripetizioni di obiettivi e scenari, affiancata da un impianto narrativo maturo e mai banale. Indubbiamente il gioco di CD Project Red rappresenta l'esclusiva PC per il 2011 più invidiata, anche se l'uscita su Xbox360 è ormai alle porte.

BASTION (16 AGOSTO)

In questo caso, fuori da inopportune considerazioni su longevità e complessità tecnica, siamo di fronte a un risultato addirittura straordinario, soprattutto se si pensa alla trascurabile dimensione del team di sviluppo. L'esordio degli indipendenti Supergiants porta i tratti di un'opera interattiva a tutto tondo, un ibrido tra action-RPG e slash'em up delle origini che riesce a essere allo stesso tempo un sorprendente veicolo di narrazione. Nelle primissime fasi dello sviluppo c'erano solo un'idea narrativa e un semplice motivo musicale a disposizione di 7 amici dalle più disparate competenze espressive (dal disegno alla musica passando, naturalmente, per il game-design): ciò che ha preso forma, nelle vicende di Kid e del suo strano regno addormentato, è una storia che propone una visione fantasy piuttosto libera, di stampo quasi orientale, e la riempie di elementi simbolici da interpretare liberamente, a più livelli, suggeriti anche a livello di gamplay. Il "Bastione", che si staglia come roccaforte di un mondo (interiore?) apparentemente condannato, è anche l'hub che permette di gestire poteri, oggetti di looting e upgrade, e di accedere a missioni principali e secondarie (addormentandosi o volando nel cielo...); allo stesso tempo il luogo cambia, si fa più colorato o sinistramente malinconico, seguendo passo dopo passo gli "umori" della storia. E ogni momento, ogni sensazione, è accompagnato da una colonna sonora coinvolgente, scritta per commentare la trama in ogni passaggio fondamentale. Fatelo vostro, se ancora non l'avete fatto: la sua consistenza è solo digitale, nei flussi del digital delivery, ma pesa più di mille scatolati messi insieme.

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION (23 AGOSTO)

Quando un marchio così luminoso finisce in mano a una casa dell'esperienza di Square Enix, la speranza è che questa tenga in considerazione la struttura ludica originale, troppo vicina e idolatrata per venir stravolta da derive action. Per fortuna le cose sono andate lisce come l'olio, tanto da far dimenticare la prestazione di Deus Ex: Invisibile War. Gli sviluppatori hanno fatto tesoro della cultura nipponica, sulle tematiche relative al cyberpunk, e allo stesso tempo hanno intrapreso la via più intelligente e "illuminata", con un aggiornamento del gameplay capace di non indispettire i giocatori più esigenti (e noi fra loro). Ci sono coperture in prima persona e finishing-move cinematiche, ma c'è anche un gameplay RPG che sottende a decine di possibilità d'azione e sviluppo della trama, con conseguenze narrative sempre a fuoco ed elementi di gameplay ben amalgamati nel contesto, con il giusto pathos "tecnologico": le lancette sono spostate indietro di decenni, rispetto alle vicende di JC Denton, e questo ha permesso di descrivere la controversa introduzione delle "augmentation" nella società del futuro, e così di legare strettamente lo sviluppo del personaggio agli intrighi del background.
Forse DE:HR risulta più "freddo" a livello emozionale, rispetto all'inarrivabile primo episodio, come un'architettura perfetta a cui manca la scintilla del genio: questo è già un limite che si è pronti ad accettare, però, per il sequel di un capolavoro.

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM (11 NOVEMBRE)

Non abbiamo ancora finito di parlare di TES V: il prossimo mese torneremo nelle terre del Nord per illustrare una selezione di corpose modification, e anche per completare la descrizione di un gioco così immenso che nemmeno una recensione di otto pagine (con 4 commenti!) avrebbe potuto esaurire. Un titolo certo non perfetto, e anzi una lista completa dei difetti non sarebbe

La carica dei Samurai, 10 anni dopo, come solo Total War sa fare.

Batman, Batman, burning bright, in the forest of the night....

assolutamente corta, tra draghi in delirium tremens (dopo una patch, successivamente corretta) e traveggole varie degli NPC; l'elenco, però, si farebbe molto più lungo, quasi impossibile da gestire, se ci mettessimo a passare in rassegna i pregi dell'ultima fatica di Bethesda, specialmente nei momenti in cui è in grado di rapirci totalmente. Solo fra campagna e line-quest principali si contano più di cento ore di gameplay allo stesso, altissimo livello, con l'aggiunta di un corollario di piccole avventure e di luoghi magici per donare all'eroe nuove abilità, con Segni, Benedizioni e Urli dragonici, in cui veniamo condotti a colpi di side-quest. Ovviamente, una simile abbondanza non poteva che essere accompagnata da un end-game meno scoppiettante, con missioni più canoniche e scontate, in cui è più facile riconoscere i limiti del gioco; i momenti in cui non scatta la frase giusta dell'NPC, per esempio, oppure quando non veniamo adeguatamente ricompensati per un'impresa. Per quel che mi riguarda, però, sto ancora scoprendo avventure interessanti sparse in tutti i feudi, anche nelle zone più remote, come mi è capitato solo con Morrorwind e Fallout 3: so che il senso di meraviglia è destinato a scomparire, naturalmente, e che Bethesda cercherà di colmare il vuoto a suon di DLC, ma questo momento non è ancora arrivato.

MINECRAFT (18 NOVEMBRE)

Formalmente il gioco di Notch è uscito alla fine del 2011, ma sappiamo tutti quanto la storia di questo indie-game sia già lunga e gloriosa. Anzi, in pratica chi l'ha provato solo lo scorso novembre va considerato un clamoroso ritardatario, rispetto a un fenomeno che nel PC gaming non ha uguali: sicuramente non c'è competizione nel rapporto tra spesa e incassi, perché se è vero che il prezzo di Minecraft è accessibile (oggi come durante la lunga prevendita), è anche vero che lo sviluppo del gioco è costato la fatica e il tempo di un solo sviluppatore, a fronte di più di 4.000.000 di copie vendute; Notch ha creato il suo eccezionale open-world blocchettoso e vi ha fatto entrare i giocatori appena possibile, così da far partecipare tutti a una fase alpha che, per certi versi, ha ricordato un'epopea collettiva. Centinaia di migliaia di giocatori impegnati a costruire statue di idoli del videoludo, impossibili roadcaster, enormi città e tutto quello che vi viene in mente, indicando al creatore i punti deboli e le possibili migliorie al gameplay. E molto presto, addirittura prima della beta, il gioco possedeva già caratteristiche atte a renderlo praticamente infinito, in termini di spazio e possibilità, con un mondo dotato di regole proprie e una gamma di strumenti per creare le costruzioni e i meccanismi più disparati. Ecco, magari la quantità di vita da dedicare a Minecraft dipende dalla personale predisposizione, nei confronti di un universo persistente dove le quest bisogna crearle nella propria testa; inutile aggiungere, però, che la bellezza del gioco di Notch sta proprio in questo, nella possibilità di giocare sempre senza binari, con l'istinto libero di un bambino. E poi, naturalmente, nessun dibattito o iniziativa avrebbe potuto ottenere un risultato simile, nel far rodere il fegato ai grandi publisher: i numeri accumulati da Minecraft sono qualcosa di molto concreto, e per questo fanno paura.

FIN DALL'INIZIO, ADDIRITTURA PRIMA DELLA FASE BETA, MINECRAFT POSSEDEVA GIÀ CARATTERISTICHE ATTE A RENDERLO PRATICAMENTE INFINITO, IN TERMINI DI SPAZIO E POSSIBILITÀ

BATMAN: ARKHAM CITY (22 NOVEMBRE)

Il secondo Batman di Rocksteady ha un solo limite importante, peraltro inevitabile: è il seguito di uno dei migliori action-adventure di sempre (e, dunque, del miglior videogame mai dedicato a un supereroe), difficilissimo da imitare anche in termini di equilibrio tra longevità, fascino dello scenario e strumenti in mano al giocatore. Non più lungo di quanto avrebbe dovuto essere, non meno divertente di quanto ci si aspetta da un vero capolavoro. Per il resto, però, mi sono sforzato di immaginare una struttura ludica o un'ambientazione diversa, per il sequel, e non mi è venuto in mente niente: non ci sono luoghi più affascinanti della stessa Gotham, nell'universo sfaccettato ma compatto intorno al personaggio, così come sarebbe stato un peccato, una volta avuta a disposizione una porzione di città, non poterla esplorare al meglio con missioni secondarie e compitini vari. Poi, è chiaro, qualche personaggio è reso meno bene e non tutti gli obiettivi sono divertenti alla stesso livello, ma non ci sono nemmeno difetti così gravi da scalzare Batman: Arkham City dal podio dei migliori videogame del 2011, su tutte le piattaforme per cui è stato pubblicato. Peccato, però, per le magagne riportate da Kikko nella dettagliatissima recensione, circa il totale fail delle DX11, non risolte al 100% nemmeno allo stato attuale delle cose: una patch è stata già applicata, con l'obiettivo di ridurre i crash e i rallentamenti, ma non ha coperto tutti i problemi. Ed era legittimo aspettarsi un'attenzione maggiore, naturalmente, anche se il gioco vola in DX9 e propone qualche

Di quante vite abbiamo bisogno, per essere videogiocatori? Maledetta Bethesda!

Gli eroi fantasy più generici della storia, in uno dei gameplay più innovativi degli ultimi anni. Mi sembra appropriato.

delizia aggiuntiva per i possessori di schede video Nvidia. Giocare a Batman: Arkham City in stereoscopia (i risultati, però, sono buoni anche con il sistema AMD HD3D), magari con tutti gli effetti di fisica attivi, naturalmente non muta di una virgola i contenuti ludici, ma è comunque una gran bella esperienza.

TRINE 2 (7 DICEMBRE)

Insieme a Portal 2, il secondo capitolo di Trine è forse l'opera videoludica più raffinata e stilisticamente perfetta, fra quelle inserite in queste pagine. Ciò non significa che i giochi di Valve e Frozenbyte possano piacere o appassionare tutti allo stesso modo, ma "solo" che entrambi sono capaci di provocare una sorta di sindrome di Stendhal videoludica, quando incontrano i gusti del giocatore. Le meccaniche sono allo stato dell'arte, esattamente come l'impianto tecnico che le incornicia, in una dimensione di gameplay che spinge a una fruizione meno "compulsiva" del solito: ci si può appassionare alle vicende di Pontius, Amadeus e Zoya, divorando il gameplay in estenuanti sessioni, magari co-op (chiaramente l'introduzione più importante, rispetto al predecessore), ma è anche possibile godersi Trine 2 a piccoli sorsi, stage dopo stage, magari per un'ora o due di divertimento intelligente e intenso. D'altronde, fra qualche pagina troverete la recensione nel nuovo, strepitoso capitolo, e non è davvero il caso di dilungarci troppo in questa sede, salvo sottolineare il ritorno di tutte le caratteristiche viste nel predecessore, dalle specializzazioni dei personaggi al controllo puntuale della fisica per i puzzle. Tutta roba già vista, ma che siamo stracontenti di rincontrare.

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC (20 DICEMBRE)

A dire il vero, per l'inserimento in questa lista il MMOG di BioWare se l'è giocata sul filo di lana con Frozen Synapse, titolo con cui non ha niente a che fare sotto ogni punto di vista. Il fatto, però, è che volevamo premiare ulteriormente la scena indipendente, con un videogame tattico di grande fascino, per di più sapendo che un titolo massivo ha bisogno di un lungo periodo di prova, per dimostrare di essere un'esperienza davvero incisiva. Nel caso di SW: The Old Republic, però, l'evento è comunque da celebrare, anche perché i contenuti sono così vasti e curati da suggerire un certo ottimismo: come ha sottolineato Masca sullo scorso numero e Seth su quello che avete tra le mani, il nuovo MMORPG di Star Wars presenta i contenuti di 8 avventure single player insieme, tale è l'attenzione sulle singole classi, e sembra capace di unire nuovamente i fan della saga sotto un'unica bandiera, in quella che potrebbe diventare la vera identità di Star Wars nel nuovo millennio. E gli appassionati ricordano bene la delusione per SW:Galaxies, ancora dolorosa e relativamente recente, quando uno dei più promettenti RPG massivi sulla piazza ha cominciato a imbroccare le vie più fallimentari, compresa una brusca virata action, allontanando dai suoi pianeti anche i "lucasiani" più irriducibili. Le vicende di SW:G erano fondate sulla time-line classica, quella della prima trilogia, mentre come sappiamo BioWare ha saggiamente cercato una strada diversa, collocando l'azione in un universo contiguo a quello del suo Knight of The Old Republic, dove i "diktat" narrativi della saga sono meno stringenti. Anzi, a essere precisi i canoni ci sono, ma sono relativi a una serie di fumetti, "Tales of the Jedi", ben più riuscita ed epica rispetto ai soporiferi intrecci degli ultimi film di Lucas.

Detto questo, è bene essere prudenti prima di parlare di "WoW-killer", per quanto l'esordio di SW: TOR abbia fatto registrare cifre da record (un milione di iscritti in tre giorni, per dirne una): i tempi sono maturi per scalzare World of Warcraft dal trono, ma la stessa cosa l'avremmo potuta dire lo scorso anno e l'anno ancora precedente. Stavolta, però, il concorrente è proprio tosto. ■

IL SECONDO BATMAN DI ROCKSTEADY HA UN SOLO LIMITE IMPORTANTE, PERALTRO INEVITABILE: È IL SEGUITO DI UNO DEI MIGLIORI ACTION-ADVENTURE DI SEMPRE

Caro Lucas, forse è la volta buona...

A cura di: di Dario Morelli (@Dario_Morelli)

OMBRE SU DOOM 3: CARMACK MODIFICA IL CODICE PER EVITARE UNA CAUSA MILIONARIA

Nella vita può capitare il momento in cui le ombre diventano un vero problema. E non per i cattivoni che ci si nascondono dentro...

Sul finire del sedicesimo secolo Giordano Bruno scrisse che "niente è contrario all'ombra, né la tenebra, né la luce". Ci sono voluti cinque secoli perché il fondatore di id Software, John Carmack, scoprisse che qualcosa di contrario all'ombra in effetti c'è, ed è un brevetto di Creative Labs.
Tutto è cominciato a novembre 2011, quando, poco prima di rilasciare il codice sorgente di Doom 3 in licenza open source, Carmack ha rivelato su Twitter (@ID_AA_Carmack), con tono vagamente scocciato, che: "gli avvocati hanno ancora riserve sulla questione del brevetto del 'Carmack Reverse', perciò sto scrivendo nuovo codice per Doom 3".
Solo la paura della legge poteva spingere un geniale capitano d'industria come lui a trascurare per un attimo i suoi mille impegni – dal lancio di RAGE ai viaggi della Armadillo (la sua società di turismo spaziale), dallo sviluppo di Doom 4 alla gestione di un patrimonio faraonico – per rimettere mano a un videogioco uscito ben sette anni fa. Ma cosa c'entrano le ombre? È presto detto.
La "vexata quaestio", come direbbero gli avvocati (o Giordano Bruno). origina dal fatto che nel 2002 due sviluppatori di Creative Labs, William Bilodeau e Michael Songy, brevettarono un metodo di rendering 3D snello e avanzatissimo per l'elaborazione grafica in tempo reale delle ombre, capace di produrre risultati finali estremamente e stranamente simili a quelli che si possono ammirare nel Doom 3 di John Carmack, uscito due anni dopo. Carmack ha sempre sostenuto di non aver violato il brevetto n. US 6384822 di Bilodeau e Songy, ma di essere arrivato autonomamente allo stesso risultato grazie al lavoro del proprio team. E tanto per essere chiari, ha battezzato il suo algoritmo "Carmack Reverse".
Il problema alla base di questa querelle è quello della tutela del software (o di parti di esso) tra diritto d'autore e brevettabilità, una delle questioni senza dubbio più discusse e controverse della storia del diritto industriale.

LA TESI DI CARMACK È: SONO ARRIVATO AL RISULTATO FINALE (CIOÈ LA GESTIONE AVANZATA DELLE OMBRE DI DOOM 3) TRAMITE UNA SOLUZIONE TECNICA DIVERSA DA QUELLA BREVETTATA DA BILODEAU E SONGY, UNA SOLUZIONE CHIAMATA "CARMACK REVERSE"

BREVETTO SÌ, BREVETTO NO

Per inquadrare il "caso Carmack" nei giusti termini va ricordato che, in estrema sintesi, i metodi a disposizione per tutelare un software (o parti di esso) sono teoricamente due: il brevetto e il diritto d'autore.

Il brevetto è uno strumento giuridico che consente di ottenere il diritto esclusivo di produrre e sfruttare commercialmente, sul territorio dello Stato in cui viene richiesto, una soluzione originale di un problema tecnico. Se c'è da fare il rendering delle ombre in 3D in maniera efficiente e qualcuno trova il metodo per farlo, lo brevetta in un paese (per esempio in USA) e nessun altro potrà applicare quella soluzione in quel territorio senza esserne autorizzato. Il brevetto copre dunque qualunque forma esecutiva con cui la soluzione

brevettata può essere messa in pratica. Il diritto d'autore, invece, tutela solo il risultato dell'attività creativa del programmatore, cioè il listato di programmazione così com'è scritto, come se fosse un romanzo (l'equivalenza giuridica con l'opera letteraria, in Italia, è stabilita dall'art. 1 comma 2 della legge n. 633/1941). Il livello di protezione dunque è minimo perché, se il listato di "Super Mario Bros." vale giuridicamente quanto "Il piccolo principe", basta usare il giusto numero di "sinonimi" per raccontare impunemente la stessa storia.

Per questo motivo la tutela tramite brevetto è molto più conveniente per gli sviluppatori della tutela tramite diritto d'autore. Anche perché al momento del brevetto un software viene sottoposto a controlli più o meno rigidi sulla sua novità e inventività, e dunque acquista maggior valore agli occhi delle imprese interessate a investire, mentre nessun simile esame di merito viene fatto ai fini della tutela con il diritto d'autore.

Dove sta il problema? Il problema è che mentre nessuno contesta la tutela del software sotto la specie del diritto d'autore, in quanto prevista per legge (purché il programma sia espressione della creatività del programmatore), il fatto che un programma per computer si possa brevettare non è per nulla pacifico. Anzi, in molti paesi (tra cui l'Italia) è proprio escluso.

L'art. 52.2 della Convenzione sul Brevetto Europeo stabilisce infatti che i programmi informatici non possano considerarsi "invenzioni", così come la legge italiana (art. 45.2, lett. B del codice della proprietà).
Negli USA, invece, sin dai primi anni '80 la giurisprudenza ha cominciato ad aprire il varco alla protezione del software tramite brevetto, da riconoscere solo dopo averne accettato la novità e l'attività inventiva. Perciò Bilodeau e Songy non hanno avuto problemi a brevettare il loro metodo innovativo di rendering delle ombre in 3D. Per sfortuna di Carmack.

TUTTE LE STRADE PORTANO ALL'OMBRA

La tesi di Carmack è: sono arrivato al risultato finale (cioè la gestione avanzata delle ombre di Doom 3) tramite una soluzione tecnica diversa da quella brevettata da Bilodeau e Songy, una soluzione chiamata "Carmack Reverse".

Se questo sia vero non è dato saperlo, visto che nessuno ha avuto accesso al codice del "Carmack Reverse" nemmeno ora che Doom 3 è uscito in open source (senza quella funzionalità) e Creative Labs non ha mai chiesto a un giudice di verificarlo.
Presupponendo che la semplice "rivendicazione" del brevetto di Creative Labs (cioè la descrizione pubblica dell'invenzione, contenente l'indicazione dei suoi elementi essenziali) fosse sufficiente a un programmatore sveglio come Carmack per riprodurre la soluzione, sarebbe bastato che un giudice ordinasse la "disclosure" del codice originale di Doom 3 per provare l'eventuale illecito di id Software.
Tuttavia, visto che al Quakecon 2007 Carmack aveva annunciato che Doom 3 sarebbe stato reso disponibile in open source, Bilodeau e Songy avranno preferito aspettare che fosse Carmack a gettargli gratuitamente tra le braccia la prova del presunto impiccio. Dal canto suo, Carmack, su consiglio dei suoi avvocati preoccupati, ha deciso di tagliare la testa al toro cambiando il codice di Doom 3 prima dell'uscita in open source.
Sembra una furbata, ma potrebbe trattarsi di una mossa tragica.
Non solo perché non cambia le cose dal punto di vista giuridico (Creative Labs potrebbe comunque citare id Software, visto che la versione commerciale di Doom 3 è stata venduta del 2004 a oggi e non "sparisce" per il solo fatto che ne venga distribuito un rimaneggiamento in open source), ma soprattutto perché sembra annunciare al mondo che, secondo l'autorevole parere dei loro stessi avvocati, Carmack e id hanno il carbone bagnato. E che quindi potrebbe valere la pena, per Creative Labs, di approfondire la questione una volta per tutte. In tribunale.

POTREBBE VALERE LA PENA, PER CREATIVE LABS, DI APPROFONDIRE LA QUESTIONE UNA VOLTA PER TUTTE. IN TRIBUNALE

La prima morale che traiamo da questa storia è che chi spiattella su Twitter i consigli del proprio avvocato fa come quei portieri che rinviano la palla direttamente sui piedi dell'attaccante avversario mentre rientra a centrocampo.
La seconda è che la tutela della proprietà intellettuale e delle invenzioni è un tema con cui l'industria videoludica – tanto quella mainstream quanto quella indipendente – deve imparare finalmente a confrontarsi.

Può sembrare scontato, ma il videogame non è solo arte e creatività, narrativa, rabbia ed emozioni; è anche invenzione industriale, brevetti, calcolo, un essere con un'anima fatta di sogni e un corpo inchiodato alle gelide regole della matematica, del mercato e della legge. Per quanto sia geniale l'autore, abile il programmatore e furbo il commerciante, alla fine è l'avvocato, come un nano guerriero di Warcraft, che difende tutto il villaggio dagli assalti più devastanti.
E senza una valida prospettiva legale, anche un'ombra può diventare una minaccia.

(Un ringraziamento a Federica De Santis) ■

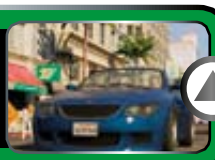
Dario Morelli è associato presso Portolano Colella Cavallo Studio Legale (@Portolano_Legal), che si occupa di assistenza a società dei settori TV, videogames, pubblicità e internet.

TMB's Intro

A cura di: Mirko "TMB" Marangon (tmb@sprea.it)

TERMOMETRO DELL'HYPE

1 **GRAND THEFT AUTO V**
UNA SERIE CHE NON HA CERTO BISOGNO DI PRESENTAZIONI.



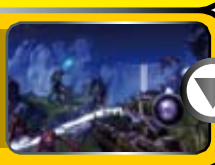
2 **DIABLO III**
IL RITORNO DI UN GIOCO CHE HA INVENTATO UN GENERE.

3 **MASS EFFECT 3**
SI CHIUDE CON IL BOTTO LA TRILOGIA DEL COMANDANTE SHEPARD.

4 **MAX PAYNE 3**
ROCKSTAR RIPORTA IN VITA IL POLIZIOTTO PIÙ DURO DELLA STORIA!

5 **HITMAN ABSOLUTION**
L'AGENTE 47 HA ANCORA QUALCHE CONTO IN SOSPESO...

6 **BORDERLANDS 2**
IL SEGUITO DI UNO DEI TITOLI PIÙ SORPRENDENTI DEGLI ULTIMI ANNI!

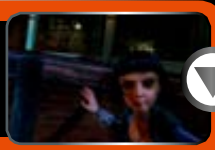


7 **DIRT SHOWDOWN**
IL RALLY DI CODEMASTERS NELLA SUA REINCARNAZIONE PIÙ ARCADE!

New

8 **ALIENS: COLONIAL MARINES**
LA STAGIONE DI CACCIA (ALLO XENOMORPHO) SI STA PER RIAPRIRE...

9 **BIOSHOCK INFINITE**
RAPTURE È UN LONTANO RICORDO, ORA SI VOLA FRA I CIELI DI COLUMBIA!



10 **ALAN WAKE**
DA PC A XBOX 360 E RITORNO: REMEDY HA UFFICIALMENTE FATTO IL GIRO.

New

LISTA DELLA SPESA

Inversion	09/02/2012	Namco Bandai
Kingdoms of Amalur: Reckoning	10/02/2012	Electronic Arts
The Darkness II	10/02/2012	2K Games
Anomaly Warzone Earth	Q1 2012	Koch Media
Brothers in Arms: Furious 4	Q1 2012	Ubisoft
Diablo III	Q1 2012	Blizzard
Edna & Harvey: Harvey's New Eyes	Q1 2012	dtp Entertainment
Gettysburg: Armored Warfare	Q1 2012	Paradox
Guild Wars 2	Q1 2012	NCSoft
Jane's Advanced Strike Fighters	Q1 2012	Koch Media
Storm Frontline Nation	Q1 2012	Koch Media
Wargame: European Escalation	Q1 2012	Focus Home
Wildstar	Q1 2012	NCSoft
Ridge Race Unbounded	01/03/2012	Namco Bandai
Mass Effect 3	06/03/2012	Electronic Arts
Max Payne 3	Marzo 2012	Rockstar
Aliens: Colonial Marines	Q2 2012	SEGA
ArmA III	Q2 2012	505 Games
Mechwarrior Online	Q2 2012	IGP
Naval War: Arctic Circle	Q2 2012	Paradox
Risen 2: Dark Waters	Q2 2012	Deep Silver
Star Trek	Q2 2012	Paramount
Top Gun: Hard Lock	Q2 2012	505 Games
Yesterday	Q2 2012	Focus Home
War of Roses	Q2 2012	Paradox
Warlock: Master of the Arcane	Q2 2012	Paradox
Prototype 2	24/04/2012	Activision

TGM TOP TITLE

Visto che ce lo hanno chiesto sul nostro forum, abbiamo pensato bene di togliere tutti i titoli pubblicati prima del numero 200. E se non lo sapevate, potete ora dire con noi: "Sapevatelo!".

1 - PORTAL 2	TGM 273	97
2 - BIOSHOCK 2	TGM 257	96
2 - THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM	TGM 280	96
4 - STARCRAFT II	TGM 264	95
4 - COD4: MODERN WARFARE	TGM 228	95
4 - EMPIRE: TOTAL WAR	TGM 246	95
7 - THE WITCHER 2	TGM 273	94
7 - COMPANY OF HEROES	TGM 213	94
7 - DEUS EX: HUMAN REVOLUTION	TGM 276	94
7 - BATTLEFIELD - BAD COMPANY 2	TGM 258	94
7 - EVERQUEST 2: ECHOES OF FAYDWER	TGM 217	94
7 - BIOSHOCK	TGM 226	94
7 - DRAGON AGE: ORIGINS	TGM 254	94

IL TGM CHE NON TI ASPETTI (E INVECE...)

Bene, l'anno è iniziato da un pezzo, e già appare chiaro che saranno 12 (ok, 11) mesi di passione. Passione per i videogiochi, ma passione intesa anche come sofferenza, perché con sempre meno soldini nelle tasche, decidere cosa comprare diventa una vera impresa. Per fortuna c'è Steam con i suoi supersconti e ci siamo noi che vi spieghiamo come non gettare al vento i vostri sudati risparmi. Roba che ci dovrebbero dare un ministero al Parlamento o almeno un vitalizio, che qua c'è gente come Ivan Conte che ha dovuto rinviare il pensionamento, e teneteve-lo voi un vecchio malato rompiscatole in ufficio tutto il santo giorno, poi ne riparliamo.
Ma anche se le manovre economiche ci remano contro, noi insistiamo come salmoni che risalgono la corrente solo per confezionarvi questo popò di rivistone che tenete fra le mani. Che poi, c'è un botto di carne al fuoco, roba che sembra di stare all'Idroscalo ad Agosto. Apre le danze l'eroe più pelato dei videogiochi (e non è il caporedattore di questa rivista), quel bravo ragazzo dell'Agente 47, di cui il Keiser ha finalmente visto qualcosa di più interessante del film con Timothy Olyphant. Ma non è sempre festa e infatti gli è toccato testare il più brutto FlatOut di tutti i tempi, che tra l'altro si è beccato uno dei voti più bassi nella storia di TGM.
Vincitore dell'ambitissimo premio "redattore scribacchino del mese", il nostro possente Mario Baccigalupi, che non ha lesinato in caratteri per descrivere due seguiti parecchio attesi: parliamo ovviamente di Metro: Last Light, produzione particolarmente amata dai voi amici lettori, e Darksiders II, per la quale, invece, stravede il sottoscritto. Andare in giro nei panni di Morte è sempre stato il mio sogno fin da piccolo, anche se ai tempi nessuno dei miei amici voleva fare Pestilenza e Carestia. Vai a capire perché, poi.
Il Bacci (coadiuvato dal Keiser) si è comunque divertito a finire Serious Sam 3, che è pure un bel giochino se non sei pieno di pregiudizi.
Il pezzo grosso però è e rimane il pluririnviato Star Wars: The Old Republic, il MMORPG di BioWare che tutti i fan di Guerre Stellari hanno atteso più di qualsiasi altra cosa al mondo, anche più della morte di Jar Jar Binks per mano, anzi, per bocca del Sarlacc... va beh, forse mi sono fatto un po' prendere dall'entusiasmo, però sembra proprio che rappresenti la prima vera alternativa allo strapotere di World of Warcraft. E dopo così tanto tempo, sarebbe anche ora, eh...

Mirko "TMB" Marangon
tmb@sprea.it

COSA ABBIAMO FATTO TUTTO IL TEMPO?

DAVIDE "ToSo" TOSINI

Il ToSo vive in uno stato di costante confusione mentale, causato da un'eccessiva esposizione a Skyrim, SW: The Old Republic e Modern Warfare 3. Il risultato è che ora si crede un cecchino Jedi specializzato in arti magiche. Apposto siamo.

Twitter: @To5o77

IVAN "KIKKO" CONTE

Il nostro Nonno Felice redazionale ha scoperto che c'è vita nei MMORPG dopo Everquest (roba da trollarlo per mesi) e ha iniziato a giocare, pensate un po', a SW: The Old Republic; pare, più che tutto, per quell'"Old" nel titolo...

Twitter: @PamelaPatty

NICOLÒ "HONTO" DIGIUNI

Il grafico dal capo assai levigato pare si stia per imbarcare in un'altra delle sue epiche boiat... ehm, imprese. Dopo essersi costruito una slitta con pezzi di scrivanie e PC avanzati in ufficio, il nostro eroe vuole attraversare i Pirenei a piedi... o forse era il parco Sempione?

ROBERTO "IL CINESE" TURRINI

Il 23 gennaio si è festeggiato il Capodanno Cinese, che come tutti ben sanno "inizia in concomitanza con la prima luna nuova dell'anno" (così almeno sostiene Wikipedia). Il 2012 sarà l'anno del Drago, la cui figura è associata a forza, salute, armonia e fortuna. Ma solo se siete cinesi.

Twitter: @ilcinese

MIRKO "TMB" MARANGON

Come tutti gli anni, ho passato la seconda settimana di gennaio a sbavare sulle novità proveniente del CES di Las Vegas, piangendo lacrime amare alla visione di TV OLED dai costi fantascientifici. E sì, certo, i soldi non fanno la felicità... ma @#xyz!!!

Twitter: @tmb666

CLAUDIO "KEISER" TODESCHINI

Il ToSo si rivolge al Claudione con toni sempre più pomposi ogni volta che deve spedirlo a qualche press tour, tipo "è una grande opportunità di crescita", "io ti mando come una pecora in mezzo ai lupi" e altre improbabili definizioni relative a certi ideogrammi cinesi. E il Keiser continua a cascarci...

Twitter: @keiserxol

MASSIMO "NKZ" NICHINI

Il Nik si è ripreso dai bagordi di Capodanno dopo circa 20 giorni, giusto in tempo per consegnare i suoi articoli o inventarsi nuove scuse per giustificare gli immancabili ritardi. L'avete mai sentita quella del "mi è caduto il PC nel Grande Collisore di Adroni del CERN?".

Twitter: @thegamesmachine

MARIO BACCIGALUPI

Al Marione questo mese è toccato lavorare come manco Geppetto ai tempi di Pinocchio. Nel frattempo qualcuno mi ha spiegato il perché di quel Second Variety, ma siccome ho i neuroni bruciati dal Rum e sono troppo pigro per andare su Google, anche a questo giro il mistero rimarrà tale.

Twitter: @IIvariety

LEGENDA

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

da 80 a 84

da 85 a 89

da 90 a 94

da 95 a 100

Il Best Buy indica invece quel prodotto del quale TGM si sente di raccomandare l'acquisto ai propri lettori.

SVILUPPATORE: IO Interactive - **PUBLISHER:** Square Enix
USCITA: 2012 - **SITO:** www.hitmanabsolution.com

HITMAN: ABSOLUTION

IO Interactive ci ha invitati nei suoi studi per presentare il proprio titolo più ambizioso. Consapevoli che un nostro rifiuto poteva indispettire l'Agente 47, ci siamo catapultati sul primo volo per Copenaghen!

"I dettagli della mia nuova missione sono fin troppo chiari. È l'intero dossier che ho davanti agli occhi a non avere senso. L'ho letto e riletto. Gli elementi coincidono, i dati sono giusti, le prove inconfutabili. Eppure... Il bersaglio è Diana Burnwood. Non può essere. Il mio contatto alla ICA in tutti questi anni, che mi ha sempre dato istruzioni sulle missioni da compiere, mi ha aiutato a venir fuori dalle situazioni più difficili, e che mi ha salvato dalla "liquidazione" dall'Agenzia inscenando la mia morte. A quanto pare sarò io a doverla liquidare. Destino beffardo. Ho sempre rispettato ogni contratto, ma prima voglio vederci chiaro. Voglio andare a fondo di questa storia".

Hitman: Absolution è quinto gioco della serie creata da IO Interactive, il primo a debuttare su questa generazione di console, e che per diversi aspetti rappresenta

Commento

Con la sua miscela di novità (se non in assoluto, almeno per l'Agente 47) ed elementi che pescano dai canoni più classici della serie, Absolution punta a diventare il miglior Hitman di sempre, complice un impianto tecnico – e non solo grafico – di ottimo livello. Grazie anche all'introduzione dell'Istinto, il gameplay permette di affrontare le missioni nel modo più stealth e letale possibile, o di optare per un approccio assai più rumoroso e fracassone, lasciando grande libertà al giocatore. Avremmo voluto sapere qualcosa di più sulla trama, o sulle tante domande ancora senza risposta, ma per il momento va bene così.

- ⊕ Gameplay molto vario
- ⊕ Struttura non lineare delle missioni
- ⊕ Enfasi su trama e personaggio
- ⊕ Tecnicamente molto curato

- ⊖ Tutto ciò a cui non è stata data risposta

Giudizio

Cosa sarebbe la vita di un assassino a pagamento senza l'IKEA e i suoi capienti armadi?

un punto di svolta per l'Agente 47. Il primo è la trama, che avrà un ruolo fondamentale, più che in passato, coinvolgendo l'algido killer come mai prima d'ora, a livello personale, in un turbinio di intrighi, colpi di scena, tradimenti e capovolgimenti di fronte. Un approccio insolito, affascinante, che ci permetterà di conoscere più da vicino un personaggio che fino a oggi è sempre stato poco più che un involucro vuoto (come dicono gli stessi game designer, si veda il box dedicato al protagonista) all'interno del quale il giocatore poteva calarsi senza troppa fatica. "Questo nuovo contratto", ci racconta Tore Blystad, game director di IO Interactive, "metterà a repentaglio la vita stessa dell'Agente 47, trasformandosi in una vera e propria lotta per la sopravvivenza. Invece di essere aiutato dall'agenzia sarà lui stesso ad assegnarsi le missioni da portare a termine, a gestire la fase di briefing".

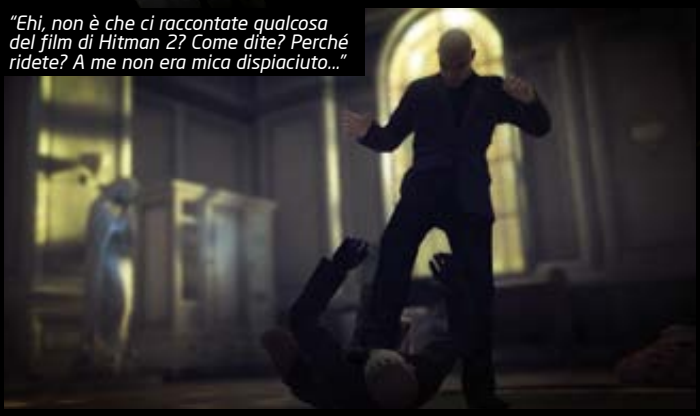
LA TRAMA COINVOLGE IL KILLER COME MAI PRIMA D'ORA, PERMETTENDOCI DI CONOSCERE PIÙ DA VICINO UN PERSONAGGIO CHE FINO A OGGI È SEMPRE STATO POCO PIÙ CHE UN INVOLUCRO VUOTO

"Le pagine del dossier sono piene di omissis, cancellature fatte con il pennarello nero. Un classico. Dovrei esserci abituato, ma non è così. A parte quello di Diana, gli unici nomi che compaiono ogni tanto sono quello di un certo Dexter, di suo figlio Lenny, di uno scagnozzo di nome Wade e di una ragazzina che si trova in un orfanotrofio gestito da religiose. Victoria..."

La storia rimane avvolta nel mistero, e quel poco che ci è stato svelato a Copenaghen non aiuta a venirne a capo. Abbiamo provato a chiedere agli sviluppatori di elargirci qualche dettaglio in più, ma sono stati irremovibili. L'Agente 47 avrebbe senz'altro saputo come fare per carpire altri dettagli, ma non ci sembrava il caso di emularne le gesta. "La storia gioca un ruolo molto importante, quasi ad alto livello", sottolinea Roberto Marchesi, art director di Hitman. "Questo significa che sulla trama il giocatore non potrà intervenire più di tanto, la narrazione deve poter proseguire. Al livello immediatamente sottostante, invece, quello nel quale si trova il gameplay vero e proprio, ci si potrà davvero sbizzarrire. Ci saranno sequenze scriptate, scene che vogliamo, che

MA QUANTO LA FATE DIFFICILE!

Hitman: Absolution avrà, come potete facilmente intuire, diversi livelli di difficoltà, compreso uno "hardcore", ancora senza nome, che si sbloccherà solo al completamento della campagna principale. Come si differenziano tra di loro? Tanto per cominciare, col crescere della difficoltà l'istinto si accumulerà più lentamente e si consumerà più rapidamente; ancora, i nemici si faranno più veloci, sia nei tempi di reazione sia nel movimento, avranno una mira più precisa, necessiteranno di più colpi per essere messi al tappeto e in talune occasioni potranno anche chiamare rinforzi. Ma tutto questo è prevedibile. Meno scontata l'influenza che il livello di difficoltà ha sui pattern delle guardie: più il primo è basso, più risulta circoscritta l'area in cui si muovono queste ultime, e viceversa. Questo significa, in altri termini, che ai giocatori che cercano un grado di sfida maggiore verrà richiesta un'attenzione in più nel tenere d'occhio gli avversari, nel seguirli e nell'eliminarli, perché l'area da loro occupata sarà molto più ampia.


"Ehi, non è che ci raccontate qualcosa del film di Hitman 2? Come dite? Perché ridete? A me non era mica dispiaciuto..."

Notizia interessante per i giocatori più hardcore: la missione giocata a Copenaghen si svolge tutta all'interno di un unico checkpoint. Gulp.

Ancora niente sul nome dell'attore che doppierà Agente 47. Da quanto ci mettono ad annunciarlo, c'è da pensare che si tratti di qualcuno di importante...

I TIMORI SOLLEVATI DAL FILMATO PRESENTATO AI VGA AMERICANI SI SONO RIVELATI DEL TUTTO INFONDATI: L'AGENTE 47 SI MUOVE NELL'OMBRA E UCCIDE IN PERFETTO SILENZIO...

abbiamo bisogno che il giocatore veda, o situazioni in cui ci si trova e da cui non si può scappare, e che determinano il successivo corso degli eventi. Nel demo presentato all'E3, a un certo punto l'Agente 47 si trova braccato dalla polizia, e da una situazione come quella non se ne esce, non ci si può nascondere sperando che la gente si dimentichi di cercarti".
Il trailer presentato ai Video Game Awards statunitensi di qualche settimana fa introduce molto rapidamente tutti questi personaggi, compresa Victoria, su cui Dexter sembra particolarmente ansioso di mettere le mani, e che giocherà un ruolo chiave nella missione principale del gioco. E come ogni trailer ben costruito, non è stato chiarito un bel niente! Al contrario, chi l'ha visto è rimasto con un sacco di domande a cui non avremo risposta ancora per diversi mesi. Piuttosto, ha sollevato alcune perplessità, specialmente negli aficionados della serie, che si sono trovati di fronte a un Agente 47 dal grilletto piuttosto facile, e una serie di sequenze in game decisamente movimentate, lontane dalla freddezza delle esecuzioni dei precedenti episodi. Per dissipare i timori di una svolta eccessivamente action, gli sviluppatori di IO Interactive hanno giocato, di fronte alla stampa convenuta presso i loro studi, una missione basata su una versione pre-alpha di Absolution. E lo hanno fatto in modalità "professionale", quella preferita dagli amanti della serie, in cui non si lasciano tracce del proprio passaggio, in cui l'ombra è il miglior alleato dell'Agente 47, nella quale se ti accorgi della sua presenza, di solito è perché stai per morire.

"Victoria si trova in questo orfanotrofio, ma a quanto pare non sono l'unico a cercarla. Gli scagnozzi di Wade sono arrivati prima di me: questo posto pullula di criminali. Non ho idea del perché vogliano così tanto questa ragazzina, ma non molleranno finché non l'avranno trovata. Piano. Ordine. Devo andare con ordine.

La prima cosa da fare, adesso, non è scoprire chi sono e cosa vogliono, ma riattivare l'ascensore in cui mi trovo, e che si è fermato a metà tra due piani. Esco dal tetto della cabina, e per poco non mi ritrovo faccia a faccia con due sgherri. Mi tengo basso, e aspetto il momento migliore per uscire dalla tromba dell'ascensore. Distesa sul pavimento, una suora ferita si trascina lentamente verso di me, ma viene freddata con due colpi di pistola alle spalle. Le sue braccia, ormai oltre le porte scorrevoli, si lasciano cadere prive di vita. I due criminali che le hanno sparato le voltano le spalle e tornano verso l'atrio. È il momento giusto per uscire. Mi muovo circospetto, e senza fare rumore mi riparo dietro un letto rovesciato. Passo da una copertura all'altra, senza che mi vedano, fin quando i due si separano. Afferro per il collo quello che rimane nel corridoio: lo soffoco facendogli perdere i sensi, e nascondo il corpo sotto una scrivania. Mi avvicino all'atrio, sempre rimanendo nascosto. Wade ha catturato un addetto della security e l'ha legato a una sedia. L'uomo è stato picchiato selvaggiamente. Vogliono che riveli dove si trova Victoria. Gli sparano a un ginocchio. Niente, a parte le urla di dolore. O non sa niente, oppure è un vero duro. Non c'è niente che posso fare per lui, in questo momento, e la mia missione è un'altra. Accanto a me, dietro il divano, c'è un robot giocattolo dimenticato da qualche bambino. Lo afferro, giro la molla e lo faccio partire: il tizio di guardia alla porta della stanza adiacente lo segue senza porsi troppe domande. Sgattaiolo via, e mi ritrovo alle spalle di un'altra guardia: la stordisco e la nascondo nell'armadio. Ho fatto troppo rumore! Tre tizi del piano di sotto stanno salendo per controllare. Mi infilo anche io nell'armadio, lasciando uno spiraglio aperto per osservare la situazione. I tre arrivano, si guardano in giro e se ne vanno. Uno si ferma per urinare. Per fortuna è abbastanza stupido da non guardare nel mobile, altrimenti addio alla mia tattica silenziosa. Forse è meglio che cerchi un modo per dare meno nell'occhio; lascio il tizio svenuto in mutande e indosso i suoi abiti".
Fin dai primissimi istanti di gioco capiamo che i timori sollevati dal filmato dei VGA sono del tutto infondati: l'Agente 47 si muove in perfetto silenzio, sfruttando gli elementi del livello come copertura, spostandosi da uno all'altro senza mai essere visto; può eliminare i nemici prendendoli alle spalle (al giocatore la scelta se eliminarli definitivamente o metterli a

UN NUOVO HITMAN GIÀ IN CANTIERE?

Uno non fa in tempo a scrivere l'anteprima esclusiva per l'Italia di Hitman: Absolution, che appena prima di consegnare il pezzo scopre che Square Enix Europe ha registrato il marchio Hitman: Profession. Non ci sono notizie di altri titoli ufficialmente in sviluppo, e per quel che ne sappiamo potrebbe essere solo il nome di una "app" per Facebook che faccia da traino al gioco vero e proprio, o il nome della non ancora confermata modalità online di Absolution.
In diverse occasioni, tuttavia, Square Enix ha sottolineato l'intenzione di rilanciare in pompa magna i marchi acquisiti da Eidos (tra cui Hitman); gli studi di Montreal del publisher giapponese, aperti di recente, hanno poi detto di essere al lavoro su un nuovo gioco della serie. Che si tratti proprio di Profession?

Suore uccise a sangue freddo, un killer vestito da prete che uccide la gente a colpi di Bibbia... Jack Thompson, quando c'è bisogno di te non ci sei mai!

UN UOMO, UN KILLER

Tra le tante domande che non hanno trovato risposta nel corso della (breve) intervista pomeridiana con gli sviluppatori, una li ha risvegliati dal torpore post-prandiale in cui eravamo sprofondati tutti quanti: come si spiegano, in IO Interactive, il successo dell'Agente 47 dopo tanti anni? Come mai è una figura così carismatica, così popolare nel mondo dei videogame? In fin dei conti è pur sempre un cattivo, uno che ammazza la gente per professione, a sangue freddo. Non certo il classico tipo di eroe con cui simpatizzare...
"Credo che in realtà il successo sia legato a come è strutturato il gioco", ammette Tore Blystad. "Sei tu che decidi come giocare a Hitman: se vuoi uccidere tutti e fare il cattivo non c'è nessuno che ti impedisce di farlo, anzi. Il gioco ti mette a disposizione ogni strumento di cui hai bisogno! Nella missione che abbiamo

giocato prima puoi decidere se salvare il poliziotto torturato o andartene: è in momenti come questi che emerge la differenza tra il giocatore più "professionale", distaccato, e quello più emotivo, ed è uno degli elementi di successo di Hitman. Questa idea funziona bene anche perché il personaggio è perfetto per questo approccio così libero: non parla granché, è estremamente logico e straordinariamente "piatto". Tutto ciò che fa è sacrificabile: se ha bisogno di un travestimento lo indossa, poi lo butta quando non gli serve più, oppure può continuare a vestire quegli indumenti per il tempo necessario. Se trova strumenti che gli servono li usa e poi li getta. Agente 47 è una sorta di guscio vuoto in continuo mutamento".
"Sono domande che ci facciamo anche noi", continua Roberto Marchesi. "Come fa a rimanere così interessante dopo tanto tempo? È un'icona, è cool, ma è vero anche che non parla mai, non è un tizio dalla vita incasinata, non ha poi questa grande personalità. Anzi, diciamo che non ne ha proprio, e per questo non stanca mai. Non ne hai mai abbastanza perché non c'è materiale per cui stufarsi, almeno non in superficie. Ed è per questo che la realizzazione di questo particolare gioco, che lo vede molto coinvolto a livello personale, risulta per noi molto difficile e rischiosa, perché all'inizio non avevamo idea di come riempire questo guscio. Per noi è stata una vera sfida".
"Nelle prime sceneggiature lui parlava molto, si agitava sempre, commentava ogni cosa", dice Hakan Abrak. "Poco alla volta abbiamo tolto tutto quanto, perché continuavamo a ripeterci che lui non è fatto così. Ci auguriamo che la gente interpreti positivamente questo passo in avanti, che possa giocare ad Absolution e dire "Wow, non conoscevo proprio questo lato del suo carattere", nella speranza che il personaggio rimanga comunque abbastanza vuoto da lasciare che ciascuno lo legga e lo interpreti a modo proprio. Per certi versi assomiglia a Gordon Freeman, o al tizio anonimo di GTA3, due personaggi che non parlano mai, e che sotto un certo punto di vista, quello dell'immedesimazione, sono molto più riusciti di tanti altri".

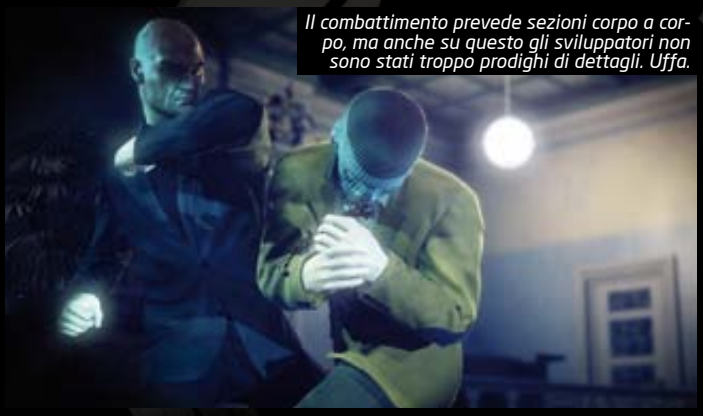
nanna per un po'), e occultare i corpi in posti dove non possano essere trovati troppo facilmente. Casualmente, non mancano mai congelatori, letti con lenzuola più lunghe del solito, armadi, persino piscine con palle di plastica in cui si sollazzano solitamente i bambini, e che all'occasione diventano ottimi nascondigli per cadaveri, nella speranza che i bambini di cui sopra non tornino a giocarci tanto presto... Come da tradizione, inoltre, è possibile spogliare i nemici e indossarne i panni, così da confondere un po' le acque all'intelligenza artificiale.

"Scendo al piano di sotto, evitando gli uomini di Wade che continuano a curiosare in giro. Per fortuna possiedo un istinto piuttosto affidabile, e non fatico a capire dove si trovano i nemici e a intuire quale percorso seguono: in questo modo riesco a evitarli, oppure a piazzarmi in punti strategici per tendergli un agguato. Il travestimento sembra funzionare, ma non sempre: alcuni di loro sembrano più svegli di altri. Uno, in particolare, mi sta incollato e osserva ogni cosa che faccio. Stanno tutti cercando la ragazzina, e anch'io fingo di frugare in un archivio alla ricerca di qualche informazione utile. Almeno fin quando il tizio non si tranquillizza e cambia stanza. A quel punto lo seguo, ma non prima di aver fatto saltare la corrente. Lui si muove alla cieca, nel buio, mentre io con il mio istinto riesco a vederlo e ad anticiparne le mosse. Lo afferro alle spalle, lo strangolo e lo nascondo in un congelatore. Oltrepasso un paio di altri locali di servizio fino ad arrivare al quadro elettrico. Apro il pannello e ridò corrente all'ascensore. Missione completata".
Una delle principali novità di Hitman: Absolution è la presenza dell'Istinto, abilità dell'Agente 47 che si accumula nel corso della partita svolgendo tutte le cose che solitamente fa un killer di professione: uccidere gente, mimetizzarsi, muoversi nell'ombra e via di questo passo. Una volta accumulato, l'Istinto permette di attivare una visuale speciale che mostra la posizione dei nemici nella mappa, e persino il percorso che stanno compiendo. Una sorta di versione evoluta della "visuale detective" di Batman, per intenderci. Ancora, l'Istinto consente, quando ci si deve confondere tra la folla o in un gruppo di persone, di assumere atteggiamenti in grado di migliorare la copertura: nel demo presentato allo scorso E3, per esempio, l'Agente 47 vestito da poliziotto si metteva a mangiare ciambelle da una scatola. Un tantino cliché, ma efficace.

BUONA LA PRIMA

"Mi ritrovo nuovamente nella tromba dell'ascensore. La stessa suora ferita. Le stesse due carogne che le sparano alle spalle. Ho un senso di deja-vu. Questa volta, però, cambio tattica. Anzi, al diavolo le tattiche".

L'ISTINTO PERMETTE DI ATTIVARE UNA VISUALE SPECIALE CHE MOSTRA LA POSIZIONE DEI NEMICI NELLA MAPPA E IL PERCORSO CHE STANNO COMPIENDO



Il combattimento prevede sezioni corpo a corpo, ma anche su questo gli sviluppatori non sono stati troppo prodighi di dettagli. Uffa.

Hitman che spara con un fucile a pompa. Proprio vero che non c'è più nulla di sacro...

A proposito di uccisioni silenziose, senza dare nell'occhio...

Durante le fasi stealth avremo sempre visibile, nella parte bassa dello schermo, una minimappa con la posizione dei nemici, il cui colore indica lo stato di allerta.

"MI RITROVO NUOVAMENTE NELLA TROMBA DELL'ASCENSORE. LA STESSA SUORA FERITA. LE STESSE DUE CAROGNE CHE LE SPARANO ALLE SPALLE"

Hitman: Absolution si pone il difficile obiettivo di offrire dinamiche di gioco nuove, ma al tempo stesso di non snaturare lo spirito della serie, mantenendo inalterati alcuni dei suoi elementi più importanti. Uno di questi è senza dubbio la libertà lasciata al giocatore di poter affrontare come meglio preferisce le diverse missioni. Per sottolineare questo aspetto gli sviluppatori hanno affrontato da capo quella appena conclusa, il cui obiettivo (riattivare l'ascensore) è rimasto invariato, solo che questa volta si sono sfilati i guanti e hanno cominciato a massacrare cattivi a destra e a manca appena usciti dall'ascensore, senza mai coprirsi e senza mai preoccuparsi di non farsi vedere.

"Procedo diritto davanti a me: sparo nella schiena al primo tizio, che non si merita una morte diversa, l'altro si accorge di me ma non fa in tempo a dare l'allarme. Non che ce ne sia bisogno, si intende: dall'atrio in fondo al corridoio, dove si trova il poliziotto torturato, arrivano un sacco di uomini pronti a farmi fuori. Mi copro dietro lo stesso divano, vedo lo stesso robot giocattolo ma questa volta non mi serve. Senza troppa fretta faccio fuori tutti i tizi nella stanza, usando la pistola che mi ero portato dietro e il fucile che ho preso a quello nel corridoio, a cui certo non serve più. Dopo pochi istanti torna il silenzio. Quelli del piano di sotto devono essere piuttosto duri d'orecchi, perché non sono arrivati ad aiutare i loro compagni. Buon per me, peggio per loro".

Il gameplay durante le sequenze d'azione è del tutto simile a quello di altri shooter in terza persona, con la possibilità di attivare l'iron sight per alcuni tipi di armi e di coprirsi per evitare i colpi nemici. Diversamente dalle ultime tendenze che vedono sempre più risicato l'arsenale del giocatore, in Absolution potremo portare appresso diverse armi, comprese quelle raccolte durante le missioni. L'Intelligenza Artificiale dei nemici, in queste fasi, non è apparsa delle migliori o delle più sgamate, limitandosi a coprirsi dietro qualche riparo di fortuna e a sporgersi per sparare all'impazzata nella nostra direzione. Molto più riuscito il comportamento dei nemici durante le fasi stealth: del resto, proprio la AI è uno degli elementi più delicati per un titolo di questo genere, e nel suo sviluppo IO Interactive ha riposto particolare attenzione. Gli avversari hanno un colore che ne indica il livello di allerta: bianco quando sono "tranquilli", giallo e arancione quando cominciano ad agitarsi ed essere preoccupati, rosso quando scoprono il giocatore e si trovano in fase offensiva. In realtà, dietro questo semplice schema di colori si nascondono decine di stadi intermedi che tengono conto di diversi fattori, dai suoni "percepiti" alla presenza di elementi estranei nell'ambiente (corpi, oggetti spostati et similia), rendendo l'intero sistema piuttosto articolato e complesso. "In questa sparatoria", ci spiega Christian Elverdam, responsabile del gameplay, "non è venuto nessuno ad aiutare i cattivi perché erano troppo lontani per sentire gli spari, altrimenti sarebbero accorsi in forze". Uhm. Pare poco plausibile che da un piano all'altro di un palazzo non si sentano decine di colpi di pistola e di fucile... Diciamo che alcune cosucce vanno ancora sistemate, dai! I nemici avranno parametri specifici (in alcuni casi anche individuali) per il campo visivo e auditivo, e saranno dotati di "memoria", specialmente ai livelli di difficoltà più elevati. Questo significa che quando il loro stato tornerà "tranquillo", ricorderanno comunque di essere stati "in allerta" fino a poco tempo prima, abbassando di fatto – per esempio – la soglia di tolleranza ai rumori sospetti. Ma non è tutto: tra le novità di Hitman: Absolution c'è il fatto che alcune missioni saranno ambientate all'aperto. Di conseguenza, i parametri che regolano la propagazione del suono e il campo visivo dei nemici si

ALTRI UOMINI, ALTRI KILLER

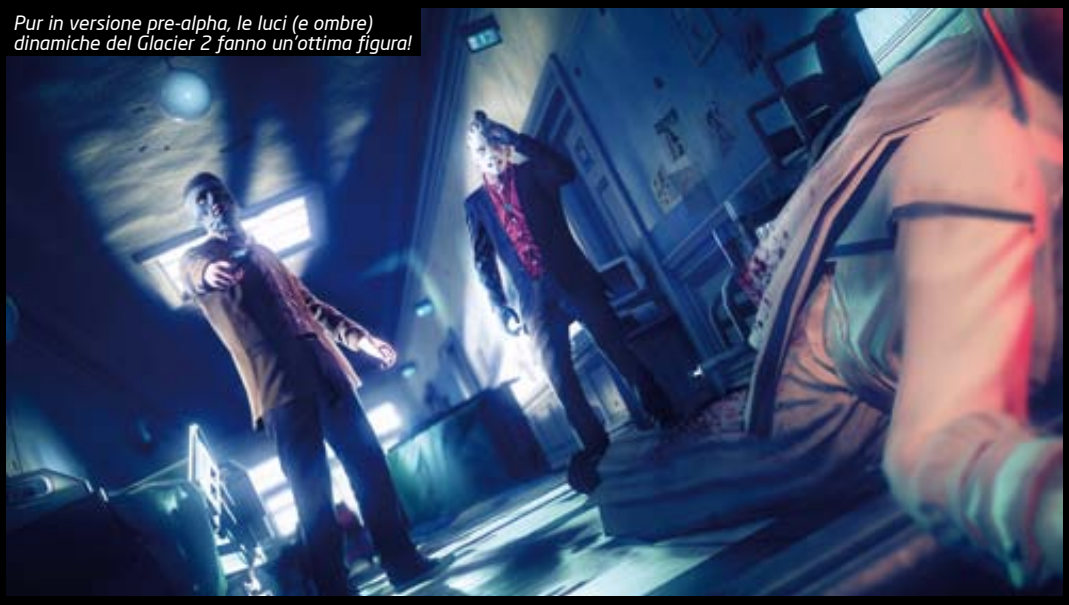
Il cast di Hitman: Absolution potrebbe candidarsi come quello a più alto tasso di criminali, o comunque di personaggi ben oltre i consueti canoni dei "cattivi". A parte lo stesso Agente 47, che non è certo uno stinco di santo, nel gioco avremo modo di conoscere:

Dexter Blake
Un ciccione con il cappello da cowboy, splendidamente doppiato da Keith Carradine con perfetto accento texano (nota per appassionati, e di certo non una coincidenza: Carradine ha recitato per un paio di stagioni proprio nella serie TV Dexter, interpretando un detective dell'FBI sulle tracce del serial killer di Miami), perennemente accompagnato dall'assistente Leila.

Lenny
Il figlio di Dexter, zoppo, un evidente incapace che cerca in ogni modo di entrare nelle grazie del padre, anche a costo di commettere atti di una violenza inusitata e di creare casini di ogni sorta.

Wade
Un pessimo elemento, orrendo, la versione iperviolenta del signor Wolf di Pulp Fiction, uno che chiami per risolvere problemi, ma che non vuoi sapere veramente come li risolve. Di solito con un bagno di sangue. Lui e Lenny sono costretti a lavorare insieme, con le scaramucce che inevitabilmente ne derivano.

Pur in versione pre-alpha, le luci (e ombre) dinamiche del Glacier 2 fanno un'ottima figura!



LE SPARATORIE IN POINT SHOOTING SONO UN TRIPUDIO DI CORPI DILANIATI, "BULLET CAM" CHE SEGUONO I PROIETTILI SPARATI DALL'AGENTE 47, MORTI AL RALLENTI ED ESPLOSIONI

modificheranno; per esempio, i rumori non saranno attenuati dalle pareti e arriveranno più lontano, così come il sole negli occhi dei nemici potrebbe rendere più facile spostarsi in campo aperto.

"Uscendo dalla stanza trovo un'ascia antincendio. La raccolgo e la uso per sbarazzarmi in maniera poco delicata di alcuni sgherri che hanno avuto la malaugurata idea di venirmi incontro con intenzioni minacciose. Proseguo relativamente tranquillo per un paio di stanze. Il silenzio che mi circonda non mi piace. Sembra quasi che si siano ritirati per attendermi al varco. Per prepararmi un comitato di benvenuto da qualche altra parte. Il tempo di aprire la porta, e scopro che è davvero così. Davanti a me, una dozzina e passa di bocche da fuoco pronte a sparare, e altrettanti volti mascherati a reggerle. È tempo di ricorrere nuovamente al mio istinto".

L'ultima, importante novità presentata a Copenaghen è quella che conclude la presentazione, e la missione giocata in stile Rambo. Con la pressione di un tasto si attiva il "Point Shooting", modalità che sfrutta ancora una volta l'istinto del nostro killer di professione: il tempo si congela per qualche istante, mentre sullo schermo compare un mirino, con il quale scegliere i bersagli da colpire (alla testa, al cuore, nelle parti basse, alle ginocchia... fate voi), e magari un paio di bombole d'ossigeno "casualmente" disposte accanto ad alcuni nemici. Una volta completata questa fase – per così dire – tattica l'azione riprende, senza il controllo diretto del giocatore, che si può accomodare sulla poltrona e assistere a una delle sparatorie più spettacolari ed entusiasmanti che si siano viste da un bel po' di tempo a questa parte, in un vero e proprio tripudio di corpi dilaniati dai proiettili, "bullet cam" che seguono i colpi sparati dal protagonista, morti al rallenti ed esplosioni. Se l'idea riprende quella già vista nel lontano Red Dead Revolver, l'implementazione è davvero ben riuscita, e ha il vantaggio di trasmettere appieno la potenza e la brutalità dell'Agente 47, una vera e propria macchina da guerra, infallibile e implacabile. Questa tecnica di combattimento, ispirata a quelle utilizzate dalle forze speciali per abbattere più nemici in pochissimo tempo, "brucia" grandi quantità di Istinto, e andrà quindi sfruttata solo nei momenti più critici. "L'idea di inserire il Point Shooting in Absolution", ci spiega Hakan Abrak, Lead Producer del gioco, "nasce anche per cercare di incentivare – con uno strumento divertente e spettacolare, non lo nascondiamo – il combattimento con le armi da fuoco, che storicamente è sempre stato piuttosto trascurato".

NON È FINITA QUI

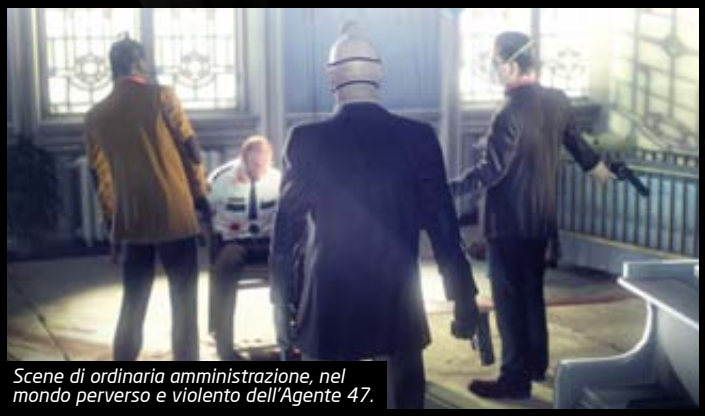
La presentazione termina così, con la sparatoria finale e l'Agente 47 che raggiunge il quadro elettrico. La missione, però, è stata giocata in maniera radicalmente diversa. I giornalisti presenti si lanciano in una salva di domande agli sviluppatori, ma non ci sono risposte. Non questa volta. L'istinto è un'abilità che si sblocca giocando, o che può essere migliorata? A parte il ranking del comportamento del giocatore, le sue scelte avranno un impatto più diretto nel gioco? Prima di ogni missione si potrà scegliere l'equipaggiamento, o si partirà con qualcosa di prestabilito? Ci saranno gli omicidi su commissione (con relative fasi di pianificazione), come negli altri Hitman? Ci viene solo risposto di sì, e che dovremo attendere per saperne di più. Abbiamo capito che ci saranno missioni all'aperto, una novità per la serie, ma dove saranno ambientate? Intuiamo che ci saranno diverse tipologie di missioni, alcune più legate alla storia di altre, ma è tutto. Il multiplayer, uno degli aspetti più discussi e sul quale maggiormente si specula in rete, viene liquidato con qualche occhiataccia o risata, a seconda della persona con cui parli: reazioni che possiamo interpretare come un sì implicito, ma che non hanno valore ufficiale.

"La mia missione qui all'orfanotrofio è conclusa. Non ho trovato Victoria e non so ancora che fine farà Diana, se morirà per mano mia oppure no. Wade è scappato, ma sono sicuro che ci incontreremo di nuovo. Sono al volante di una Plymouth Road Runner gialla che sfreccia lungo una highway americana, uguale a mille altre, con il sole che colpisce il fregio a forma di teschio sul cofano. Accosto ai bordi della strada, accanto a un dirupo. La macchina si arresta in una nuvola di polvere. Sotto di me, a qualche miglio di distanza, la città dove spero di trovare le risposte che mi servono. I suoi abitanti la chiamano amichevolmente 'Hope'. Speranza, appunto".

Regola n. 1 per gli aspiranti killer: assalire qualcuno alle spalle è sempre preferibile a un attacco frontale.

UN MOTORE GLACIALE

IO Interactive ha realizzato un engine tutto nuovo, il Glacier 2, che debutta proprio con Absolution ma che ritroveremo, con ogni probabilità, anche nei suoi futuri lavori (compresi quelli della prossima generazione). La resa a video, almeno nella versione pre-alpha che abbiamo avuto modo di vedere, è di buon livello, specialmente per quel che riguarda la gestione delle luci e delle ombre dinamiche, che in un titolo stealth giocano un ruolo cruciale. Ma la scelta di investire su un engine proprietario non è dovuta solo alla quantità di poligoni che sa muovere, o alla gestione del movimento realistico degli abiti dei modelli 3D. "Abbiamo analizzato e studiato molti altri engine presenti sul mercato", racconta Tore Blystad, "ma ancora una volta tutto si riconduce all'AI, che come avrai capito è un aspetto davvero importante del gioco. Con il Glacier 2 possiamo manipolare, provare e sperimentare ogni cosa in tempo reale. Negli altri Hitman mettevamo tutto su carta, provavamo una soluzione per una mappa e se non andava bene dovevamo rifare tutto da capo. Adesso invece possiamo provare a mettere dei nemici in un determinato punto, spostarli, e capire immediatamente se l'esperienza complessiva migliora o peggiora".



Scene di ordinaria amministrazione, nel mondo perverso e violento dell'Agente 47.

SVILUPPATORE: Ubisoft Montreal - **PUBLISHER:** Ubisoft
DISTRIBUTORE: Ubisoft - **USCITA:** 2013 - **SITO:** rainbow6.ubi.com/patriots

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: PATRIOTS

La squadra arcobaleno si prepara a splendere nuovamente nei cieli di Ubisoft. Abbiamo fatto un giro a Montreal per vedere lo stato dei lavori e scovare la pentola d'oro.

Non c'è serie migliore di Rainbow Six per spiegare la teoria dei bioritmi. Proprio come è impossibile vivere un'esistenza esclusivamente fatta di successi, ugualmente una serie può proporre alti e bassi, sopratutto se dall'anno dell'esordio (e qui ne sono passati ben dodici) di episodi se ne sono visti un discreto numero. Di certo, la saga di Rainbow Six non ha mai toccato i bassifondi della mediocrità, e tuttavia non si è elevata mai a rappresentante esclusivo del genere "tattico", seppur ne rappresenti uno dei maggiori esponenti. Gli ultimi due episodi (Vegas e Vegas 2) si sono rivelati sparatutto ben oltre il decoroso, ma con una componente tattica

Commento

La serie Rainbow Six tenta un ritorno alle origini "tattiche", senza rinunciare tuttavia alla spettacolarizzazione dell'azione che aveva, almeno in parte, caratterizzato le ultime incarnazioni. Le diverse novità vanno quasi tutte in questa direzione, in particolare la volontà di proporre un'intelligenza artificiale che non sacrifichi la personalità sull'altare dello script a tutti i costi. Il gioco è ben lungi dal completamento (uscirà nel 2013, se tutto va bene), ma la dimostrazione canadese ha lasciato buone sensazioni un po' a tutti, e per ora ci si può davvero accontentare.

- ⊕ Un ritorno gradito al tatticismo
- ⊕ Intelligenza artificiale non forzata da script
- ⊕ Tanto pathos
- ⊖ Il Vision Mode potrebbe rivelarsi uno strumento "eccessivamente" comodo

Giudizio

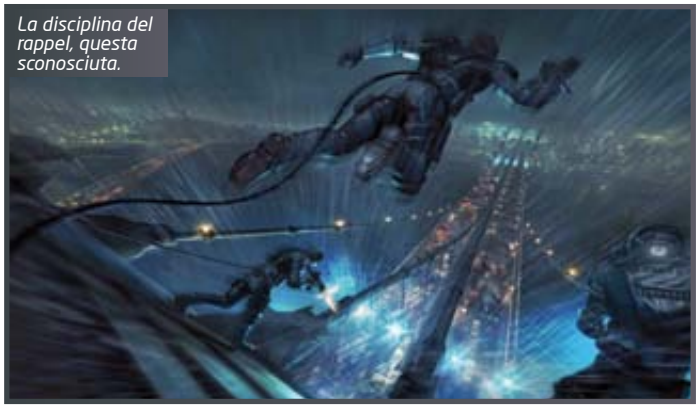
Va bene la tattica, ma quando c'è da sputare piombo non è ammessa esitazione.

UN SOLO PASSO SBAGLIATO PUÒ COMPROMETTERE L'INTERA MISSIONE

fortemente ammorbidita dalla necessità di coinvolgere anche il giocatore meno avvezzo allo studio e alla pianificazione. Dopo quasi quattro anni di silenzio, Ubisoft si prepara a una sorta di ritorno alle origini, visto che Rainbow Six Patriots, pur regalando a piene mani anche sparatorie adrenaliniche, punta un certo numero di fiches sulla componente tattica e su un'intelligenza artificiale non condizionata da rigidi script, come pare essere di moda ultimamente. Capite bene come di fronte a ciò, quando Ubisoft ha invitato TGM in quel di Montreal per vedere il gioco, da queste parti non ci siamo certo lasciati scappare l'occasione.

A TESTA IN GIÙ

La prima cosa che salta all'occhio in Patriots è la virata quasi improvvisa che la serie ha compiuto a livello narrativo ed emotivo. L'incipit è di quelli che lasciano il segno.


La disciplina del rappel, questa sconosciuta.

MA... E IL MULTIPLAYER?

Mettere in commercio un Rainbow Six senza multiplayer sarebbe come spararsi tutto il caricatore di un'automatica sui piedi. Gli sviluppatori, pertanto, non solo stanno preparando tutta una serie di mappe e modalità all'uopo, ma faranno precedere le battaglie online da una fase di briefing alquanto approfondita e articolata, a rimarcare ulteriormente la svolta "tattica" che Patriots vuole nuovamente imporre alla serie. Gli uomini di una squadra, difatti, si troveranno di fronte a una mappa olografica (e quindi tridimensionale) totalmente esplorabile, definita in modo molto intelligente come "sand table". In questa fase sarà possibile posizionare appositi marcatori, che avranno una diretta presenza anche nella mappa reale, così che ciascuno possa sapere sempre cosa fare e dove andare. Oltretutto, il caposquadra avrà la possibilità di preparare più preset di marcatori, cambiandoli in un attimo durante la tenzone qualora dovesse ritenere opportuna una modifica volante della strategia. Tutto molto bello davvero, anche se resta da capire quanti avranno la pazienza di dedicarsi approfonditamente a una fase di briefing così massiccia, prima di far volare i proiettili. Per quanto mi riguarda, un sistema del genere ha già vinto in partenza, ma io sono vecchio e quindi uno a cui piacciono gli sparatutto lenti e ultra-tattici, e quindi faccio poco testo a livello statistico.

Un povero disgraziato viene catturato nella sua casa newyorkese da un gruppo eversivo ben organizzato, durante la felicità effimera di una festa di compleanno a ridosso del Santo Natale. La moglie è trattata dai terroristi come se fosse un mocio Vileda, mentre il malcapitato è infarcito di esplosivo C4 e gli viene messo in mano l'innesco: sollevare il pollice dal pulsante significa dire addio a una vita felice (almeno fino a qualche secondo prima), portandosi appresso una buona fetta di Manhattan.
Lo scenario cambia: siamo sul Ponte di Brooklyn e i terroristi stanno viaggiando a tavoletta sul tipico furgoncino da cattivi, tra auto in fiamme, gente inerme che cerca un rifugio all'Armageddon che si sta scatenando e auto della polizia che fanno quello che possono per recuperare una situazione ormai compromessa. Nel giro di poco, il ponte è in mano agli eversivi, e ben poco possono fare le esili milizie urbane, abituate come sono ad affrontare solamente qualche

Niente casco per il nostro alter ego... in questo modo, l'umanità non è nascosta dietro a una visiera.

Il momento brutto... mancano meno di 10 secondi all'esplosione della bomba, e non resta altro che l'atto estremo.

3... 2... 1... go!

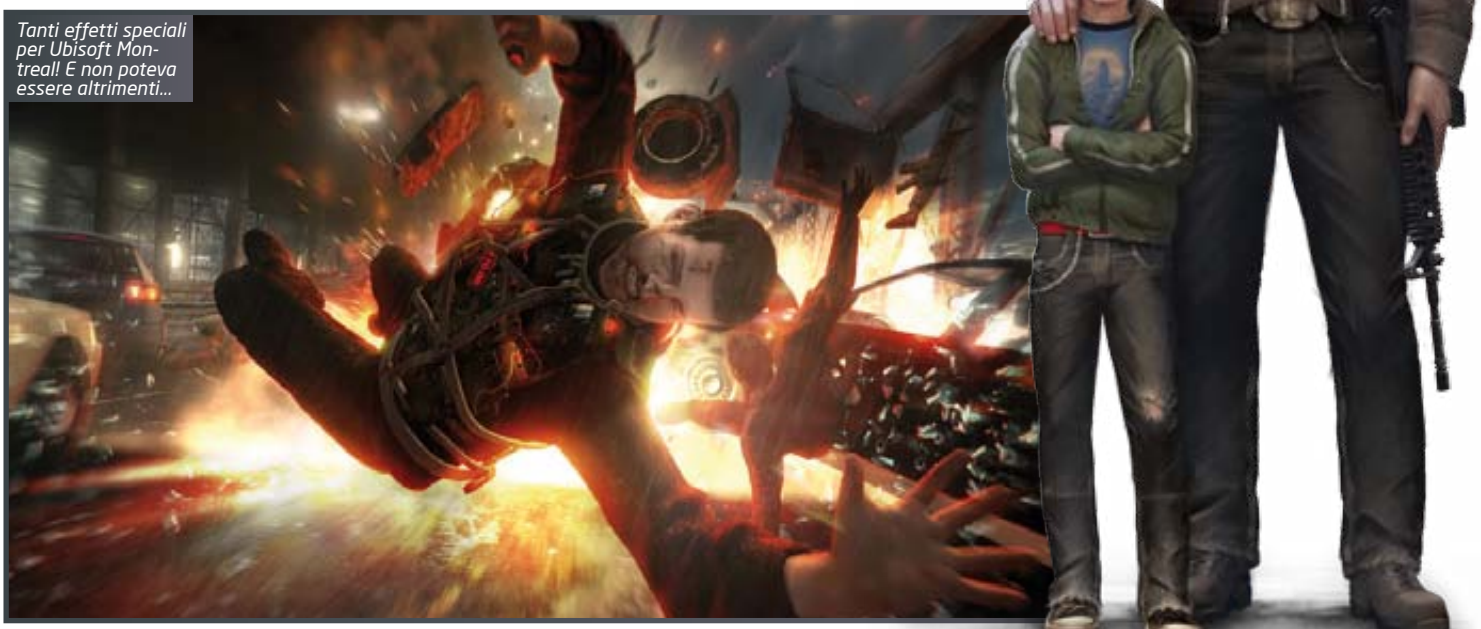
spacciatore male armato. È in questo momento drammatico che entra in scena la squadra Rainbow, incarnata nel nostro alter ego e in un piccolo manipolo di eroi ultraspecializzati. Da una delle arcate del ponte ci si dedica inizialmente all'arte del "cecchinaggio", per poi esibirsi in una delle grandi novità proposte da Patriots, ovvero il cosiddetto "rappel". Perché calarsi da una parete verticale dando la schiena ai nemici, quando si può correre a testa in giù sorretti da una coppia di corde ben tese, sparando a più non posso come se non ci fosse un domani? La manovra, eseguita alla perfezione e in modo coordinato, permette al team Rainbow non solo di donare un po' di spettacolo all'azione, ma anche di ripulire la parte iniziale del ponte, così da regalarsi qualche secondo di fiato e analizzare al meglio la situazione. È il momento dello studio analitico, della danza unisona, della pratica che deve superare la teoria: un solo passo sbagliato può compromettere l'intera missione e la sicurezza di mezza Manhattan. È, insomma, l'attimo in cui la serie ripropone l'essenza del tatticismo senza compromessi.

OSSERVARE, PIANIFICARE, AGIRE

Le tre parole che fungono da titolo a questo paragrafo non sono messe lì a caso, ma sono state proferite direttamente da David Sears (creative director) e Michael McIntyre (level design director) durante la presentazione alla stampa in quel di Monteral. Sebbene si tratti di un dettame che ha una diretta applicazione in situazioni più statiche rispetto a quella ambientata sul Ponte di Brooklyn, il trio di verbi rappresenta comunque una via da seguire costantemente in Patriots, se si vogliono fare le cose con criterio. L'osservazione viene effettuata attraverso il cosiddetto "Vision Mode", ovvero una modalità di visione tattica speciale, che consente una valutazione approfondita della posizione dei nemici, di eventuali civili e del loro status. Una volta attivata, viene visualizzato un HUD in sovrimpressione che filtra la scena e applica un codice colore a ogni uomo presente in scena, così da riuscire a distinguere in un nanosecondo gli obiettivi da colpire e quelli da salvare. In aggiunta, il Vision Mode è in grado di mostrare in tempo reale un'indicazione sullo stato psicofisico dei nemici e sull'eventuale armamento in loro possesso. Diciamo che se avete presente la Visuale Detective dei due Batman firmati Rocksteady, le cose funzionano più o meno allo stesso modo, considerando peraltro che in questa modalità è possibile verificare la posizione dei personaggi anche attraverso superfici solide.

OSSERVARE, PIANIFICARE, AGIRE: ECCO I TRE DETTAMI DI UBISOFT MONTREAL

Torniamo per un attimo alla nostra incresciosa situazione. I terroristi sono ora ben consci della presenza del team Rainbow, e un piccolo gruppetto di loro decide di prendere in ostaggio un poveraccio che, fino a qualche minuto prima, stava attraversando tranquillamente il Ponte di Brooklyn per tornare a casa dalla propria famiglia e assistere in televisione alla partita del Mets. Un rapido uso del Vision Mode permette al nostro alter ego di farsi un'idea precisa della situazione, ma il tempo stringe e occorre pensare in fretta. La pianificazione avviene in modo abbastanza intuitivo attraverso un classico sistema di microgestione della squadra, grazie al quale possiamo impartire in modo coordinato sia gli ordini di movimento, sia quelli di azione. A ciò si aggiunge una seconda opzione più agile, che permette di dare istruzioni premendo un solo tasto in presenza di alcuni elementi attivi dello scenario che fungano da "attivatori". Il mix dei due sistemi sembra funzionare bene già da ora, assecondando sia le inclinazioni di quanti preferisca-


Tanti effetti speciali per Ubisoft Montreal! E non poteva essere altrimenti...

Come disse Archimede, datemi un fucile da cecchino e vi solleverò il mondo.

COL CERVELLO AL POSTO DELLA CPU

Una delle feature che dovrebbe far fare il balzo definitivo a Patriots sarà una nuovissima intelligenza artificiale, quasi totalmente slegata da dinamiche preimpostate da script. Questo varrà tanto per i nemici, quanto per i compagni del nostro team. Questi ultimi, soprattutto in presenza di nostri ordini un po' troppo "generici", dovrebbero essere in grado di colmare eventuali lacune tattiche con iniziative proprie, pur senza disobbedire palesemente ai dettami da noi imposti. Ugualmente, l'intelligenza artificiale dei nemici lascerà aperto lo spiraglio a molte soluzioni tattiche, visto che le loro "reazioni" saranno commisurate direttamente alle nostre "azioni", e non all'attivazione di qualche script. Si tratta di un'impostazione logica sempre presente nel gioco, ma che avrà la sua sublimazione durante le sessioni di "breach", ovvero in quelle situazioni dove saremo chiamati a infiltrarci in modo silenzioso all'interno di una struttura e ad irrompere in una stanza occupata dai nemici e, magari, anche da ostaggi. Gli sviluppatori sono talmente sicuri del loro lavoro che, nonostante il lungo periodo che ancora ci separa dall'uscita sugli scaffali, hanno ripetuto più volte una singola sequenza di breach così da mostrare i diversi tipi di reazione della I.A. nemica ai differenti approcci d'irruzione. Convincente, non c'è che dire.

PATRIOTS FA FARE ALLA SERIE RANBOW SIX UN BALZO AVANTI NOTEVOLE PER QUANTO RIGUARDA LA TENSIONE NARRATIVA E IL COINVOLGIMENTO EMOTIVO

L'utilità del rappel è evidente: calarsi da una corda e sparare, senza offrire la schiena al nemico.

no un approccio più dettagliato nella gestione della squadra, sia chi ritenga sia meglio far cantare il piombo il prima possibile. Intendiamoci... la fase di pianificazione è sempre necessaria, e non è possibile gettarsi allo sbaraglio senza prima aver preparato un piano d'azione. Nel nostro caso, abbattere con un colpo preciso il terrorista che tiene fermo l'ostaggio non è sufficiente a garantire l'incolumità di quest'ultimo, vista la presenza di altri cattivi in zona. Il team Ranbow si piazza in posizione e ciascun membro prende la mira, puntando ognuno la testa di uno dei nemici. A un nostro cenno i compagni sparano all'unisono, liberando la zona e salvando il povero malcapitato. Fine della storia? Certo che no... c'è sempre da risolvere il problema di quel disgraziato, imbottito di C4, che non ha fatto in tempo ad assaggiare la sua torta di compleanno.

EMPATIA ETICA

Come detto, Patriots fa fare alla serie Ranbow Six un balzo avanti notevole per quanto riguarda la tensione narrativa e il coinvolgimento emotivo, e gli ultimi momenti della presentazione giocata sono emblematici in questo senso. La visuale passa alla terza persona, mentre il nostro eroe avanza tra le vetture che bloccano il ponte ed elimina qualche sparuto terrorista, ormai isolato e alla mercé della squadra Rainbow. A un tratto, scorgiamo una donna impaurita che chiede aiuto, intrappolata sul sedile posteriore di un taxi. Abbiamo un'esitazione, e la povera malcapitata viene raggiunta da una raffica di proiettili che mette fine alla sua esistenza terrena. Non sappiamo se un'azione più decisa le avrebbe salvato la vita, o se si è trattato solo dell'ineluttabile destino che, prima o poi, ci aspetta tutti al varco. Ma siamo soldati, e non c'è tempo per preghiere ed esitazioni: una bomba umana va disinnescata prima che trasformi il Ponte di Brooklyn in un cimitero di civili a cielo aperto. Raggiungiamo l'obiettivo, vestito dalla testa ai piedi di esplosivo. Sta scappando senza meta, in preda al panico, col pollice che ormai fatica a tenere la pressione sull'innesco. Il timer sulla bomba segna meno trenta secondi all'atto finale e il suo giubbotto è un groviglio di fili inestricabili. La mente viaggia veloce: disinnescare l'ordigno o scarificare l'ostaggio, gettandolo in acqua per salvare noi stessi e un cospicuo numero di vite umane? Meno venti. Guardiamo ancora i fili, poi l'uomo in faccia. Ha l'espressione di chi ci ha letto nel pensiero e sa che, per ogni secondo che passa, la prima via non sarà più un'opzione. Meno dieci. Non c'è più tempo: la decisione sofferta è presa. Una giovane vita sta spegnendosi per mano dei terroristi, ma anche per mano nostra. È il destino di un leader quello di dover prendere decisioni gravi, per un bene superiore. Una donna resterà senza marito, un bambino senza padre e un soldato con la morte di un civile in più sulla coscienza. Sapendo, però, di avere svolto fino alla fine il proprio dovere. ■

Gli ordini non vengono impartiti vocalmente ma, com'è giusto che sia, attraverso cenni delle mani.

Hei amico, tua moglie sembra proprio un bel bocconcino... che ne dici se la appendiamo all'albero di Natale qui dietro?

A CURA DI: Mario Baccigalupi secondvariety@sprea.it

SVILUPPATORE: 4A-Games - **PUBLISHER:** THQ - **DISTRIBUTORE:** Halifax
USCITA: 2012 - **SITO:** http://metro.thq.com/

C'è ancora tanto da fare, fra i sopravvissuti della metropolitana di Mosca. Soprattutto, c'è ancora molto da capire.

METRO: LAST LIGHT

Nella mia storia professionale con TGM, Metro 2033 ha rappresentato il primo giudizio in odor di eccellenza, con un 90 che ancora oggi sento di confermare, senza remore. Un voto su cui ho riflettuto parecchio, a fronte di un'esperienza piuttosto lineare e priva di un qualsivoglia "extra-time" multigiocatore, con fasi di combattimento poco immediate e un approccio stealth fin troppo difficile da mettere in pratica (ma non impossibile: d'altronde, per sbloccare il finale "buono" si passa da qui). Allo stesso tempo, però, il gioco di 4A-Games rappresentava e rappresenta uno dei migliori risultati mai conseguiti nell'ibridazione fra action-game e letteratura, oltre che un esempio delle vette estetiche che un FPS può oggi conseguire, se non si fa troppo limitare dalle logiche multipiattaforma (M2033 è arrivato anche su Xbox 360, peraltro, pesantemente depotenziato). Per gli stessi motivi il sequel si attesta nelle prime posizioni nella mia personalissima scala dell'hype, e in qualche modo l'attesa si è fatta ancora più spasmodica, nella mia testa, dopo che si sono fatte più insistenti le voci della chiusura di GSC Game World, lo studio responsabile di S.T.A.L.K.E.R.. Torniamo sul fatto specifico in un box, con quello che si può dire al momento, e certo non ci sentiamo di accostare più di tanto il gameplay dei due giochi, molto diversi sul piano della libertà d'azione: Metro 2033, però, ha senz'altro ereditato dall'illustre predecessore un certo modo di fare fantascienza nei videogiochi, con un approccio quasi "d'essay" e una messa in scena che non ha guardato solo alla spettacolarità e ai contenuti d'effetto, tra mutanti e anomalie, ma si è fatta carico di aspetti ben più simbolici e profondi, nel tentativo di rievocare l'esperienza letteraria nel modo più compiuto possibile (con qualche inevitabile semplificazione, naturalmente). Al di là dello scenario sci-fi, l'atteggiamento "morale" è un fattore comune di diverse produzioni est-europee, dagli ucraini S.T.A.L.K.E.R. e Metro 2033 fino alla saga polacca di The Witcher, sempre passando attraverso il fascino della narrativa su carta: la rete di "snodi etici" è meno fitta in M2033, rispetto a quella più complessa costruita da GSC per il suo capolavoro (per arrivare a 8 epiloghi, contro i 2 del titolo di 4A Games), ma l'impostazione è simile nella resa del sistema morale, quasi impercettibile, in modo che il giocatore si trovi davanti al destino che si merita, almeno al primo giro, senza sconti e senza truccare le carte. Nel caso di M2033 (e solo chi l'ha giocato può capire), è difficile che un uomo abbia pietà di creature pericolose ed enigmatiche, se prima ha massacrato centinaia di propri simili...

IL GIOCO DI 4A GAMES RAPPRESENTA UNO DEI MIGLIORI RISULTATI MAI CONSEGUITI NELL'IBRIDAZIONE FRA ACTION-GAME E LETTERATURA

DOPO I MISSILI

Quelli che fra voi si sono appassionati all'universo originale, divorando il videogame e i due romanzi della saga, probabilmente sanno già che

L'orologio, come nel primo capitolo, segnerà l'ora di casa vostra. Così potrete ignorare la vita reale in modo più preciso.

Commento

A essere sinceri, per Metro Last Light abbiamo temuto un calo di originalità, dopo aver visto le sequenze "CoD-style" presentate all'ultimo E3. Nessuno ha bisogno di nuovi concorrenti al marchio bellico più venduto al mondo; casomai, chi ha qualcosa di diverso e valido da offrire deve tener fede alla propria identità, specie se lo scenario nasce sotto il segno della fantascienza. Per fortuna, l'opera seconda di 4A-Games rimane ancorata ad atmosfere post-apocalittiche sfumate e intriganti, con il loro taglio letterario, anche se vari elementi sono stati ridefiniti per un miglior risultato, sul piano delle possibilità stealth e della componente shooter. Più che sul multiplayer, sul quale non si hanno a oggi troppe informazioni, rimaniamo però in "stand by" sulla validità della trama: la valenza "mistica" dell'episodio originale ha bisogno di essere sostituita con qualcosa di altrettanto potente, e non sarà un'impresa facile.

- ➕ Combattimenti e fasi stealth sembrano più "a fuoco"...
- ➕ Il multiplayer è senz'altro un plus!
- ➕ Tecnicamente c'è solo da aspettarsi del bene.
- ➖ Riuscirà a mantenere l'equilibrio fra atmosfera e azione?

Giudizio

Non servono le svastiche, per capire a cosa si ispirano questi tizi, vero?

Il sangue di S.T.A.L.K.E.R.

Le notizie sulla possibile chiusura di GSC World hanno cominciato a circolare da qualche giorno: al momento, poco prima di andare in stampa, non è possibile dire una parola definitiva sulla vicenda, e nemmeno spiegare nel dettaglio le ragioni del collasso; la situazione non è delle migliori, però, perché gli sviluppatori hanno in qualche modo confermato i problemi, dopo aver inizialmente smentito i primi rumor su Twitter. Ribadiamo la vicenda qui, oltre che nelle Voci di Corridoio, perché è noto il rapporto stretto fra GSC e 4A-Games: non un rapporto sempre amichevole, se ricordate la diatriba sul presunto "furto" del codice di S.T.A.L.K.E.R., per l'engine di M2033, ma pur sempre un legame importante, legato alla nascita stessa di 4A-Games. Il nucleo dei fondatori è formato da 4 dei lead-designer responsabili del capolavoro GSC, e certo la defezione di simili elementi non deve aver fatto bene allo studio di S.T.A.L.K.E.R., soprattutto se guardiamo all'ottima prestazione qualitativa di Metro 2033. Tuttavia, al di là di qualsiasi altra considerazione, ci sembra difficile che un marchio del genere venga lasciato a marcire, dimenticato dai media come l'ambientazione a cui si ispira. Speriamo solo che il sangue di S.T.A.L.K.E.R. rimanga ucraino, fino all'ultima goccia.

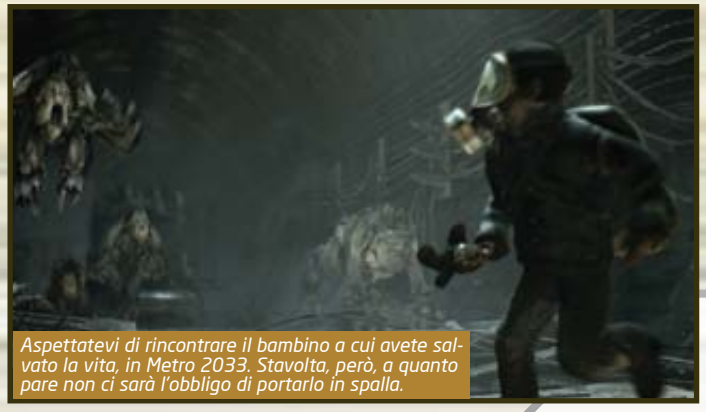
L'UMANITÀ SUPERSTITE È DIVISA NELLA FEDE POLITICA, NELL'ORGANIZZAZIONE DELLA SOCIETÀ E NELLA CAPACITÀ DI RICONOSCERE CHE, ORMAI, GLI ESSERI UMANI NON SONO PIÙ LA SPECIE DOMINANTE DEL PIANETA

Un artwork per mostrarvi una delle schifezze radioattive implementate nel nuovo capitolo.

il protagonista di Metro: Last Light è sempre Artyom, diversamente da quanto avviene nel sequel letterario, e che l'inizio del gioco corrisponde al finale "aggressivo" del primo episodio, sul quale manteniamo il riserbo per i ritardatari. Prima di entrare nel merito del secondo capitolo, però, è il caso di fornire qualche elemento in più a chi non ha ancora giocato a M2033: nello stile di un vero e proprio on the road (o "on the rail", nel caso specifico), il gioco racconta il viaggio di un giovane abitante della Metro di Mosca, nato e cresciuto nelle comunità sotterranee sopravvissute all'olocausto atomico, dalla sua casa nelle fermate periferiche fino alla grande "Polis" della stazione centrale; in particolare, il ragazzo è costretto a farsi carico dei pericoli derivati da misteriose e potentissime creature chiamate "Tetri", sulla cui comparsa vanno informate le forze più lungimiranti della nuova società. In mezzo c'è un universo pulsante e sfaccettato, in armonia con l'ispirazione letteraria, che passa in rassegna limiti e punti di forza dell'umanità superstite, divisa nella fede politica, nell'organizzazione della società e nella capacità di riconoscere che, ormai, gli esseri umani non sono più la specie dominante del pianeta: se non bastassero le scure figure che si stagliano sul fondo delle gallerie, capaci di comunicare e uccidere con il solo pensiero, la superficie pullula di mutanti ben più pericolosi dei maxi-roditori della metro, alcuni dei quali sorvegliano in volo le lande desolate; strane forme di energia, poi, rendono più difficile la comunicazione fra le micro-realtà nate nelle stazioni, piegando la volontà degli Stalker più coraggiosi, oppure disintegrando qualsiasi cosa gli passi vicino. Queste presenze, nascoste e fluttuanti lungo il dedalo di cunicoli, sono al centro della porzione di gioco forse più affascinante di M2033, spesa al seguito di un esploratore capace di avvicinarsi all'essenza del nuovo mondo, ostile all'uomo ma non per questo privo di logica... Sarà proprio questo personaggio, Khan "lo stregone", ad entrare in modo più massiccio nella trama del secondo capitolo, per istruire ulteriormente Artyom, ormai assunto al ruolo di Ranger, sulle proprietà di anomalie vecchie e nuove. In questo senso, gli sviluppatori hanno assicurato la presenza di nuovi fenomeni, alcuni ispirati alle pagine trascurate del primo romanzo, oltre all'introduzione di inedite mutazioni animali, nelle gallerie e nelle strade radioattive di Mosca (con sezioni all'aperto più generose e frequenti). La trama è totalmente autonoma rispetto al libro Metro 2034, pur se non preclusiva delle vicende ivi narrate, e si concentra sulla guerra fratricida consumata fra le fazioni umane, di cui abbiamo avuto un sostanzioso assaggio nel primo episodio: l'Armata Rossa

Quest'immagine, in qualche modo, ricorda la partenza di Hunter nel primo capitolo. Se volete sapere che fine ha fatto il personaggio, leggetevi Metro 2034.

Durante le passeggiate di salute nella Mosca devastata, dovremo temere i nostri simili più degli orridi mutanti...



Aspettatevi di rincontrare il bambino a cui avete salvato la vita, in Metro 2033. Stavolta, però, a quanto pare non ci sarà l'obbligo di portarlo in spalla.

Al primo giro mi sono dimenticato il respiratore addosso diverse volte, sprecando ricariche di ossigeno. Un minimo di indicatore sarebbe gradito.

LA POSSIBILITÀ DI SPEGNERE LUCI E TORCE VERRÀ RESA PIÙ ESPLICITA E CHIARA, INSIEME ALLA PRESENZA DI PROTEZIONI SULL'UNIFORME DEI NEMICI

si richiama ai dettami del totalitarismo sovietico, anche nell'instaurare un regime di "paranoia sociale", e si contrappone direttamente alle forze degli Imperialisti/Nazi, ancora impegnate nel definire la supremazia tra le etnie umane, calpestando tutto e tutti con lo stivale della prevaricazione. In mezzo c'è un faro non perfetto ma più luminoso, rappresentato da una sorta di confederazione, politica e commerciale, fra le comunità più illuminate della Metro, a cui fa riferimento lo stesso Artyom. La lotta fra gruppi di soldati, però, può far pensare a un approccio meno fantasioso e più canonico, rispetto al ricco universo di partenza, e la sensazione si è acuita dopo la presentazione della prima demo completa, durante lo scorso E3: nel frattempo, però, i ragazzi di 4A-Games si sono accorti del possibile fraintendimento, affrettandosi a precisare che la porzione vista nelle recenti manifestazioni, con sequenze in marcato stile CoD, risponde alle esigenze di immediatezza che gli show-case pretendono, ma non rappresenta certo il fulcro del gioco finale. Metro Last Night, come il predecessore, è ammantato da un'atmosfera pregnante e onirica, in bilico fra scienza e misticismo; a parziale garanzia di questo, ancora una volta, c'è la firma dello scrittore Dmitry A. Glukhovsky, che sta collaborando alla definizione delle nuova trama, per renderla coerente all'universo da lui creato.

È UNA SPECIE DI SIMULAZIONE, HAI CAPITO?

Forte dei risultati già rimarchevoli del primo episodio, 4A-Games sta intervenendo sui difetti indicati dalle comunità dei videogiocatori, senza alcuna volontà di stravolgere l'impianto originale. Parte di questi limiti, però, è legata alla scarsa "gentilezza" del sistema di gioco, anche a livello puramente comunicativo, piuttosto che a vere sbavature del gameplay: nonostante il suo aspetto lineare, infatti, Metro 2033 nasconde al suo interno finezze da gioco stealth e RPG, specie nella simulazione dei combattimenti, difficili però da individuare per i giocatori abituati agli action "puri"; in particolare, molti avversari umani sono dotati di piastre ed elmetti tenuti debitamente in conto, in sede di calcolo dei danni, ma la cosa è stata interpretata da parecchi utenti come un'eccessiva resistenza da parte del nemico (mirate meglio, dico io). In modo simile, la componente silenziosa del gameplay può essere molto rilevante, ma l'estrema reattività degli NPC di M2033 ha portato diversi giocatori a trascurarla, o peggio a ignorarla del tutto, insieme con l'apparente morfologia "a senso unico" degli scenari. In realtà, per quel che mi riguarda, anche alla terza partita (nella iperrealistica modalità "Ranger") continuo a trovare percorsi nascosti, alcuni dei quali davvero affascinanti, che aiutano a tenere un basso profilo e si rivelano agli occhi solo dopo certosine esplorazioni. Tutto bello, magnifico anzi, nell'ottica del realismo fantastico, ma è anche vero che il gameplay di M2033 non spinge più di tanto a simili scarpinate, al di là del bisogno di munizioni e armi. Tutte queste critiche, su limiti presunti o effettivi, sono state ricevute ed elaborate con la dovuta attenzione, per trovare soluzioni che non

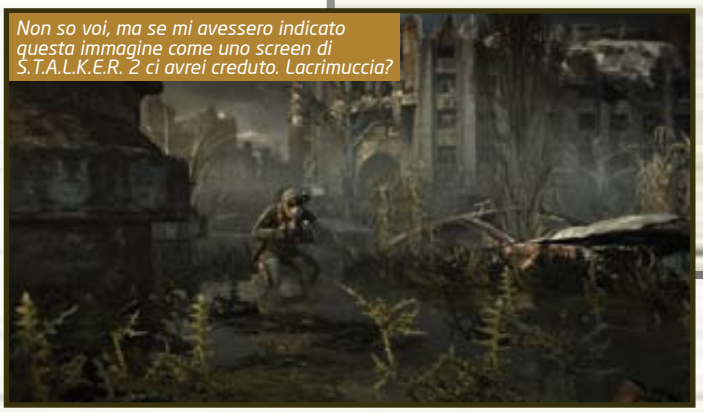
Chi ha letto Metro 2033 sa che guardare un simile spettacolo può mandare in pappa il cervello...

Kahn rappresenta il ritorno più importante, fra i personaggi di Metro 2033/Metro: Last Light. Speriamo riesca ad affascinarci come nel primo capitolo.

snaturassero l'impianto "realistico" di base. Alcune problematiche, proprio sul piano delle azioni stealth e armi in pugno, sono state affrontate con una comunicazione più puntuale, in merito alle opportunità concesse dal gameplay; lungi dal voler introdurre noiosi tutorial, 4A-Games ha attivato una serie di dialoghi, secondo logiche contestuali, che daranno al giocatore le informazioni necessarie per fruire di uno stile di gioco meno lineare, nell'affrontare insidie e nemici. La possibilità di spegnere luci e torce verrà resa più esplicita e chiara, insieme alla presenza di protezioni sull'uniforme dei nemici, mentre le animazioni dei combattimenti saranno più numerose, specie per le reazioni ai colpi andati a segno. In questo senso, anche la qualità delle armi potrà servire allo scopo: per esempio, è normale che l'impatto non sia troppo vistoso, se i nemici corazzati vengono colpiti dagli improvvisati gingilli ad aria compressa, tipici della saga; per lo stesso motivo, in M:Last Light troveremo strumenti "di fortuna" più potenti, al pari dei costosi AK-47 e shotgun, in modo che il giocatore possa rendersi conto delle differenze in termini di danni e reazioni. Infine, tornando sulla taratura degli aspetti stealth, i cultori della silenziosità saranno felici di apprendere che le IA, secondo quanto affermato da 4A-Games, avranno il buon cuore di non allarmarsi tutte insieme, dopo un passo falso del povero Artyom...

SOPRAVVIVERE AI SOPRAVVISSUTI

C'è un po' meno da dire su altri aspetti di M:Last Light, alcuni dei quali piuttosto importanti per l'appeal finale del titolo. In particolare, sui nuovi comparti multiplayer e co-op gli sviluppatori stanno tenendo il più totale riserbo, al di là delle assicurazioni sul fatto che le modalità, proprio come avevamo auspicato in sede di recensione, ricercheranno una coerenza di fondo con lo scenario e con le sue dinamiche "sociali": sul versante cooperativo è lecito aspettarsi disperati survival, con la resistenza delle stazioni all'assalto dei mutanti, così come è probabile che le opzioni "versus" inscenino scontri fra fazioni, con particolare riferimento a Nazi e Armata Rossa. Anche sull'impianto grafico non ci sono troppi elementi da mettere in evidenza, questa volta per ragioni di semplice continuità: ancora oggi, Metro 2033 è uno dei migliori spettacoli grafici sulla piazza, e gli sviluppatori non hanno certo intenzione di rischiare troppi stravolgimenti, sotto questo profilo. Al momento, comunque, l'attenzione si sta concentrando sui volti dei modelli umani, in termini di espressioni e varietà degli NPC, oltre che sulla realizzazione degli script, già perfetti nelle sequenze in prima persona ma un po' meno convincenti nella "direzione artistica" dei personaggi. Tornerà il pieno supporto a PhysX e 3D Vision, naturalmente, con la stessa attenzione vista in Metro2033: il calcolo hardware sulla fisica ha un minimo di peso anche nel gameplay, che si traduce in una maggiore precisione nei danni da impatto ed esplosione (tipo quando si è parzialmente nascosti dietro a un angolo). L'esperienza stereoscopica di Metro 2033, poi, è semplicemente la più vivida e precisa mai offerta da un action-adventure, e certo la situazione non dovrebbe peggiorare nel sequel. Al di là di questo, sento di dover ribadire che Metro Last Light è un titolo da attendere per ragioni molto più concrete, che solo in parte coinvolgono la sua notevole prestanza tecnica. Dunque mettete la maschera antigas e cominciate a contare i mesi. ■



Non so voi, ma se mi avessero indicato questa immagine come uno screen di S.T.A.L.K.E.R. 2 ci avrei creduto. Lacrimuccia?

SUL VERSANTE COOPERATIVO È LECITO ASPETTARSI DISPERATI SURVIVAL, CON LA RESISTENZA DELLE STAZIONI ALL'ASSALTO DEI MUTANTI

Ancora una volta sarà maniacale l'attenzione al dettaglio, nella descrizione della "quotidianità sotterranea".

Oltre a inedite armi ad aria compressa, più potenti che nell'originale, ci sarà anche posto per nuovi fucili "tradizionali".

A CURA DI: Ivan "Kikko" Conte

SVILUPPATORE: Bugbear Entertainment - **PUBLISHER:** Namco Bandai
DISTRIBUTORE: Namco Bandai Partners - **USCITA:** 2 marzo 2012 - **SITO:** www.ridgeracer.com

RIDGE RACER UNBOUNDED

Le corse pazze di Namco Bandai stanno diventando una realtà anche su PC. Occasione da cogliere, oppure eresia? Una mattinata presso la sede di Namco Bandai per provare il gioco è stata sufficiente a dare una risposta.

Commento

Divertente è divertente, non c'è che dire. Lo spin-off della serie Ridge Racer a opera di Bugbear ha tutti i requisiti base per ritagliarsi una certa fetta di successo tra gli estimatori della guida arcade senza compromessi. Detto questo, resta da capire se il team di sviluppo riuscirà a far uscire un prodotto privo di bug e se il concetto di "community" ce la farà ad attecchire nel modo giusto. Unbounded ha un piede sulla gloria e uno nella fossa: da quale parte si sposterà il peso da qui alla data di uscita lo scopriremo assieme tra qualche settimana.

- ⊕ Adrenalinico e divertente
- ⊕ Molte modalità diverse
- ⊕ Editor splendido

- ⊖ Ancora troppi bug
- ⊖ Circuiti a volte poco "interpretabili"

Giudizio

Devo dire che, pur avendoli provati tutti in diverse occasioni, non mi sono mai lasciato prendere particolarmente dai diversi episodi della serie Ridge Racer. A parte forse il vecchio Type 4, difatti, ho sempre trovato il modello di guida particolarmente piatto e le sfide proposte non certo stimolanti, come invece avviene in altri titoli appartenenti allo stesso genere. Pertanto, quando ho letto la notizia che Ridge Racer Unbounded sarebbe stato pubblicato anche per PC (primo della serie, se non vado errato), non è che mi sia strappato i capelli per la gioia, se non altro perché ormai sono talmente pochi che me ne sarei comunque pentito nel giro di pochi minuti. Tuttavia, il passo successivo è stato accorgermi di come lo sviluppatore non fosse il solito team interno a Namco Bandai: si trattava infatti di Bugbear, noto ai più per aver partorito la serie FlatOut, a mio avviso una delle più divertenti di sempre, almeno per quanto riguarda i giochi di corse arcade su PC. Potevo quindi rifiutare l'invito del publisher a recarmi nella sua sede milanese per una prova sul campo? Certo che no, ed eccomi qui a rendervene conto in queste due pagine ruggenti.

IN UNBOUNDED SI CORRE LUNGO UN SACCO DI PERCORSI CITTADINI, PRENDENDOSI A SPORTELLATE E DERAPANDO COME SE NON CI FOSSE UN DOMANI

POCO RIDGE, MOLTO RACER

Jonaas Laasko, il simpatico producer del gioco, mi accoglie nella stanzetta di test con il sorrisetto di chi ne sa una più del diavolo. Prevedendo ogni domanda in tal senso, la prima cosa

Le competizioni notturne sono davvero molto belle da vedere, ma un po' confusionarie da giocare.

No, non è una sfilata nuziale, ma un gruppo di vetture che si contendono la vittoria finale.

che ci tiene a sottolineare è che Ridge Racer Unbounded è uno spin-off, e non deve quindi essere considerato il successore diretto di Ridge Racer 7. In effetti, il titolo di Bugbear appare più come un estemporaneo miscuglio di Split/Second: Velocity e i primi episodi della serie Burnout, il che - se volete - lo rende più affine ai gusti di noi occidentali, piuttosto che a quelli più particolari del popolo giapponese. In Unbounded si corre lungo un sacco di percorsi cittadini, prendendosi a sportellate e derapando come se non ci fosse un domani. Il derapare, così come l'abbattere a colpi di carrozzeria alcuni elementi secondari dello scenario, riempie l'indicatore del Turbo. Una volta disponibile, il Turbo serve per fare un sacco di belle cose, tra cui: A) recuperare il terreno perso sugli avversari; B) cappottare le macchine che si interpongono tra noi e la vittoria finale; C) abbattere alcune pareti così da aprire scorciatoie e vie alternative. Tutto molto bello e divertente, anche se non sempre sono riuscito a distinguere in modo chiaro cosa possa essere distrutto dalla vettura e cosa, invece, sia un elemento indistruttibile. Nei casi più clamorosi, il gioco evidenzia in modo chiaro con un indicatore luminoso i muri che possono essere attraversati senza pericolo (solo col Turbo attivato... ocio!); in altri, invece, ci si deve affidare inizialmente alla fortuna, salvo poi fare esercizio di memoria e sfruttare l'esperienza per non ripetere gli stessi errori, giro dopo giro. Questo fatto porta, almeno nelle prime battute, a un po' di frustrazione, perché Unbounded spinge con decisione il giocatore alla ricerca delle numerose vie alternative, senza fornire tutti gli strumenti necessari affinché la pratica non porti ripetutamente a incidenti inevitabili.

NON SOLO BANDIERA A SCACCHI

Come in ogni titolo di corse che si rispetti, anche in Ridge Racer Unbounded lo scopo di molti eventi è quello di attraversare per primi il traguardo e far respirare agli avversari il gas del nostro tubo di scappamento. Tuttavia, nel caso del gioco di Bugbear, lo sviluppo della Carriera single player non si limita a questo, visto che il viatico verso la vittoria finale è disseminato di eventi particolari, per lo più diversi dalla corsa classica. Durante la prova ho avuto modo di testarne alcuni, con risultati altalenanti. Quello che mi è piaciuto di meno è il "Drift", una modalità abbastanza inutile dove devono essere accumulati punti derapando continuamente: prescindibile e piuttosto noiosetto. Tra le note liete devo invece annoverare il "Survivor", una sorta di gara dove si viene eliminati una volta che la macchina è distrutta, il che avviene molto velocemente se non si sta attenti a come si guida e ai tentativi di speronamento che gli altri avversari portano al nostro veicolo con una pervicacia quasi demoniaca. Un'altra modalità, tutto sommato gradevole, è il "Frag Attack", dove sono stato messo al volante di un enorme camion con lo scopo di abbattere quanti più veicoli della polizia mi riuscisse in un determinato lasso di tempo; per ogni volante eliminata, il countdown aggiungeva secondi utili alla causa.
Le ultime righe devo necessariamente dedicarle al comparto tecnico. Certo, si trattava di un codice preview, e quindi le mie prossime parole lasciano un po' il tempo che trovano. Però Unbounded non esce tra una vita, ma all'inizio di marzo, e quindi non posso esimermi dal notificarvi la presenza di un po' troppi bug per quelli che sono i miei gusti: tra macchine che s'incastrano inesorabilmente nei poligoni dello scenario e porzioni di asfalto che spariscono (con tanto di vettura che precipita nel vuoto cosmico dei bit) la situazione debugging non è apparsa rosea. D'altro canto, però, il motore grafico è ben oltre il gradevole, e riesce a regalare già da ora la giusta sensazione di velocità che un titolo come questo deve necessariamente avere tra le condizioni necessarie. ■

Rotolare come una palla non è proprio il modo migliore per ottenere un risultato positivo.

LITTLEBIGUNBOUNDED

Anche se siete giocatori PC, da buoni appassionati saprete sicuramente cosa sia LittleBigPlanet per PS3. Se non lo sapete, ve lo spiego in pochissime parole: un'enorme scatola di mattoncini, travestita da platform. Il pregio del titolo Media Molecule risiede nel fatto di avere un editor potentissimo, il cui limite è la sola fantasia di chi tiene in mano il DualShock, tanto che dallo scheletro di un gioco di piattaforme è possibile tirare fuori uno shooter, piuttosto che uno strategico se non - addirittura – un GdR. Chi ha provato almeno una volta LittleBigPlanet sa come la community che gli ruota attorno sia in grado di produrre quotidianamente nuovi contenuti, peraltro a costo zero sia per il publisher, sia per l'utenza stessa. Bugbear, questo è pacifico, sta cercando di fare la stessa cosa con Ridge Racer Unbounded. Per riuscire nello scopo, al giocatore sarà messo a disposizione un potentissimo editor che – ve lo dico subito – funziona davvero alla grande e consente di partorire circuiti ben oltre il decoroso anche smanettando a caso con le opzioni. Fondamentalmente, si tratta di posizionare dei blocchi preconfezionati su una griglia (ce ne sono ben 150) fino a disegnare un tracciato chiuso: il risultato finale è egregio e l'interfaccia è davvero a prova di babbeo. Peraltro, per chi volesse andare più in profondità, la versione "Advanced" dell'editor permette di mettere mano a ogni singolo settore, aggiungendo rampe, guard rail, barili esplosivi e un sacco di altri elementi distintivi. Ovviamente, ogni singolo circuito potrà essere condiviso col resto della community (con tanto di alert istantaneo nel caso l'autore lo modificasse nel tempo) e usato sia per frenetiche gare online, sia per giocarci comodamente offline.

Prendere una curva senza derapare in modo corretto porta inevitabilmente al sottosterzo e a una fine ingloriosa.

IL MOTORE GRAFICO È BEN OLTRE IL GRADEVOLE, E RIESCE A REGALARE GIÀ DA ORA LA GIUSTA SENSAZIONE DI VELOCITÀ

A CURA DI: Mario Baccigalupi secondvariety@sprea.it

SVILUPPATORE: Vigil Games - **PUBLISHER:** THQ - **DISTRIBUTORE:** Halifax
USCITA: Giugno 2012 - **SITO:** http://www.darksiders.com/

DARKSIDERS II

La Morte non è cattiva come la dipingono. È anche peggio.

Commento

Darksiders II è più grande e più grosso del predecessore, ma questo non equivale per forza a un "more of the same". Gli sviluppatori hanno ricevuto ottimi feedback dalle comunità, sia console sia PC, per lo stile esplorativo di Darksiders e per i suoi accenni alle dinamiche action-RPG: il lavoro di Vigil Games si è concentrato proprio su questi fronti, puntellando il mondo di gioco di maggiori contenuti per il looting, con tanto di hub e NPC prodighi di missioni secondarie. Questa impostazione certo accorcia le distanze, rispetto agli elementi di ruolo di un hack'n slash, ma non fino a snaturare il fulcro dell'azione, che rimane quella di uno slasher pieno di combo e fluide azioni distruttive. Con il Cavaliere Morte come protagonista, che è sempre una bella cosa da sentir dire.

- ⊕ Looting potenziato e introduzione delle side-quest.
- ⊕ Graficamente accattivante
- ⊕ Anche il nuovo protagonista sembra carismatico.

- ⊖ I maggiori contenuti rischiano di renderlo più dispersivo.

Giudizio

Il primo Darksiders si è dimostrato merce rara, tra gli action di primo piano degli ultimi anni, forse più di quanto fosse lecito aspettarsi. Certo non sono mancati altri tritatutto di spessore , nella sfornata del 2010, ma il gioco di Vigil Games ha dimostrato di avere una marcia in più in diversi aspetti, e al contempo si è rivelato un oggetto alquanto singolare: difficilmente è stata scomodata la parola "capolavoro", per definirlo, probabilmente per l'aura commerciale e leggera di cui è ammantato (e anche perché, beh, non esageriamo), ma allo stesso tempo sono stati scritti fiumi di elogi su questo e quell'altro aspetto del gameplay, con il tono di meraviglia di chi non è abituato a veder funzionare un simile miscuglio di tendenze vecchie e nuove. Molti sviluppatori sono stati più pavidi, nell'affrontare un action-game fondato su lame, poteri e pirotecniche combo, ritenendo che l'eroe di un simile videogioco non potesse che seguire la strada di God of War, e quindi di uno slasher lineare e diretto, senza troppi fronzoli (e se il vostro pensiero vola a Dante's Inferno, lasciatelo volare). Al contrario, i ragazzi di Vigil-Games sono riusciti a mettere insieme un connubio che, tra aspetti estetici e sfaccettature del gameplay, in qualche modo ha riportato alla mente l'energia delle produzioni indipendenti: la base della giocabilità è sicuramente nota, ed è proprio legata alle moderne declinazioni degli slash'em up, ma intorno vengono sviluppati elementi che occhieggiano a universi fantasy particolarmente cari ai videogiocatori di lungo corso, in primis con i furbi riferimenti a Zelda. L'ambientazione rivela presto ramificazioni che aprono a nuove macro-aree da esplorare, in modo progressivo e senza precludere il ritorno nelle varie zone, prodighe di segreti e incanto scenico proprio come nei celebri action-RPG di Shigeru Miyamoto; l'acquisizione di migliorie e poteri vari, poi, segue due modelli diversi e complementari, prevedendo da un lato l'acquisto diretto, dal particolarissimo "negoziante" Vulgrim, e dall'altro il ritrovamento di potenziamenti ancora più letali e utili, disposti lungo gli scenari per premiare un più profondo livello di esplorazione. D'altronde,

DIFFICILMENTE È STATA SCOMODATA LA PAROLA "CAPOLAVORO", PER DEFINIRE IL PRIMO CAPITOLO, MA ALLO STESSO TEMPO SONO STATI SCRITTI FIUMI DI ELOGI SU DIVERSI ASPETTI DEL GAMEPLAY.

In quest'arena, i morti combattono per rimanere almeno nella forma di spirito. Poveracci.

Vediamo un po': colore verde, trotto pulito... è proprio il mio cavallo dell'Apocalisse!

La Morte si è fatta un look alla moda, altro che Il Settimo Sigillo.

per quanto gli scrigni segreti o i blandi puzzle non siano un'esclusiva del citato God of War, di sicuro Darksiders s'ispira direttamente alle avventure di Kratos nelle meccaniche di base, per unire le componenti appena descritte senza ulteriori contaminazioni RPG: l'identità da slasher, però, non deve nemmeno scoraggiare i giocatori PC più avulsi dal mondo console, perché la qualità dell'azione riesce a soddisfare palati un poco più difficili, rispetto a un semplice tritaossa, spalleggiata da un tono e un impianto estetico capaci di evocare la libertà visiva delle migliori produzioni nipponiche. Merito anche dell'apprezzato fumettista Joe Mad e dell'impronta che ha voluto dare alla produzione, come direttore artistico del progetto, in accordo con la passione per manga e anime: il mondo post apocalisse sfugge dalla "maledizione" delle sfumature di grigio, una volta tanto, per come viene rappresentato a livello visivo e per come le vicende vengono raccontate, in modo epico ma mai greve. E non è facile essere leggeri, quando si parla di Guerra, Pestilenza, Carestia e Morte.

MENTRE IL MONDO MUORE...

... la Morte è altrove. Un bel paradosso, vero? Questo è però quello che succede in entrambi i capitoli di Darksiders, quando il Cavaliere Guerra si trova davanti alla devastazione dell'Apocalisse sulla Terra, prima che i tempi siano maturi: non è ancora il caso di svelare i risvolti più importanti del primo capitolo, in termini di trama, ma possiamo almeno sottolineare la presenza di un intrigo ordito tra gli angeli e gli altri esseri sovrannaturali al servizio di Dio, per fare in modo che l'umanità sparisca anzitempo da questa sfera di esistenza. Ciò significa lo stralcio delle profezie contenute nel Libro delle Rivelazioni di Giovanni, ultimo libro del Nuovo Testamento, dove i 4 Cavalieri avrebbero dovuto essere i guardiani e gli artefici della fine, secondo il "rito" dei Sigilli e dei 7 squilli di tromba; Guerra e Morte, insieme ai fratelli (un po' meno facili da interpretare in un videogioco, vedi box), non possono certo accettare una simile manomissione dei disegni divini, soprattutto perché sono loro i legittimi flagellatori del genere umano... L'eroe del primo capitolo ha lottato per ristabilire l'ordine e liberarsi dalle accuse del Consiglio divino, circa il suo ruolo nel disastro anzitempo, mentre il suo più stretto compagno rimaneva nel luogo d'origine di Angeli e Demoni: proprio qui, nell'Abisso, si svolge gran parte della storia di Darksiders II, nella stessa timeline del primo capitolo, con il tentativo del Cavaliere Morte di svelare le trame dietro al viaggio forzato di Guerra, e infine di aiutare l'alleato perso nel mondo post-Apocalisse (la maiuscola è d'obbligo in questo caso: mica stiamo parlando della solita guerra atomica...). Tutto questo viene introdotto con il consueto spirito fumettoso e lieve, come abbiamo sottolineato poco sopra, in perfetta sintonia con la formazione di sceneggiatori e artisti coinvolti della saga: i nomi e il ruolo degli esseri divini sono ispirati direttamente all'Apocalisse biblica o alla tradizione giudaico-cristiana, ma la libera reinterpretazione della trama riporta direttamente al misticismo pagano, in modo simile a quanto

GRAN PARTE DELLA STORIA DI DARKSIDERS II SI SVOLGE NEL PIANO ABISSALE, CON LA STESSA TIMELINE DELLE VICENDE RELATIVE A GUERRA.

E gli altri cavalieri?

Certo non è semplice pensare a qualcosa di carismatico, per i poveri cavalieri Pestilenza e Carestia. Morte e Guerra hanno un fascino sinistro che prescinde dal loro ruolo effettivo, mentre nessuno è in grado di rendere digeribili le malattie e la fame. Tuttavia, Vigil Games ha dovuto pur pensare a una soluzione, per questo episodio e soprattutto in vista di un possibile Darksiders III: la decisione è stata quella di "reinterpretare" le scritture sul piano simbolico, visto che nel Nuovo Testamento si fa riferimento solo al colore dei cavalli e agli strumenti in mano alle figure: dunque il rosso è rimasto associato alla guerra e il verde alla morte, come nella quasi totalità delle interpretazioni, mentre il bianco e il nero sono stati liberamente riferiti all'arco e alla bilancia dei rispettivi Nefilim (incroci tra divino e umano del vecchio testamento, riferiti con qualche approssimazione ai Cavalieri dell'Apocalisse). Un arciere moderno può anche aver ceduto alle armi da fuoco, per esempio, dando vita al Cavaliere "Strife" (la traduzione letterale è "conflitto", vediamo cosa esce nella localizzazione), dotato di potenti gingilli sulla distanza. Il nuovo nome, però, potrebbe riferirsi al ruolo originariamente associato al cavallo bianco, nel segno della "conquista", prima delle successive riletture metaforiche; è più difficile, invece, trovare l'ispirazione dietro al Cavaliere "Furia", questa volta con un aspetto femminile, che ha una frusta di fuoco al posto della tradizionale bilancia, assieme a un aspetto degno degli X-Men.

Il looting si compone anche di pezzi singoli, magari per l'armatura, mentre altri devono essere assemblati per ottenere l'item completo.

A destra un'immagine del personaggio di Morte "liscio", a sinistra una delle possibili combinazioni di armi e corazza (stivali, cinturone e spalline).

Nell'Abisso c'è qualcuno poco contento di vederci. Qualcuno di molto grosso.

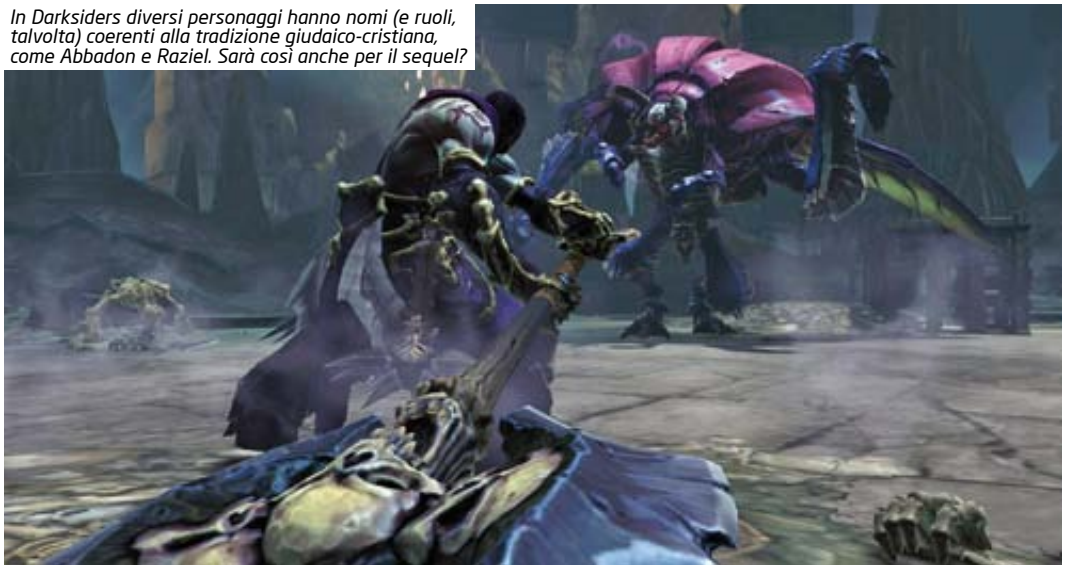
GLI SVILUPPATORI ASSICURANO CHE SARÀ IMPOSSIBILE FREGIARSI DI TUTTE MIGLIORIE, GLI OGGETTI E LE ARMI DISPONIBILI, IN UN SOLO GIRO DI GIOSTRA.

Le armi sono sempre sovradimensionate, come nel primo episodio, ma Morte è molto più agile e sfuggente.

visto, per esempio, nei fumetti su Thor, Loki e Odino. Con la differenza che a Guerra e a Morte il destino dell'umanità interessa di meno, rispetto alle premure del supereroe Marvel: i piccoli uomini spariranno dal mondo, prima o poi, ma ciò avverrà solo al momento giusto, come prestabilito dalle scritture.

DEATH'S COURSE

All'inizio dell'articolo abbiamo tracciato le principali caratteristiche del gameplay originale, a uso e consumo dei neofiti della serie. Possiamo quindi passare alla descrizione, necessariamente incompleta, delle principali novità introdotte nel nuovo capitolo, salvo ribadire un concetto fondamentale: nessuna delle feature inedite deve far pensare a un vero stravolgimento del gameplay, nella direzione dei GdR d'azione, perché sotto questo punto di vista Darksiders 2 rimane uno slasher fatto e finito, dove le combinazioni di tasti e i riflessi contano più di ogni altra cosa, per procedere nell'esperienza. In compenso le possibilità di personalizzazione e le dinamiche esplorative risultano ancora più ampie e sfaccettate: già alle primissime battute del gioco, per esempio, è ancora più esplicito il ruolo svolto nel gameplay da un particolare luogo, interno al piano abissale, per unire le varie caratteristiche del gameplay con le funzioni semplificate di un hub (soluzione presente anche in hack'n slash in singolo come Torchlight, oltre che nella gran parte dei MMOG); da qui si può progressivamente accedere ai vari scenari e acquistare potenziamenti e nuove armi, con le "ricompense eteree" guadagnate dall'uccisione delle creature. Per la compravendita di item e armi aspettatevi quanto visto in Darksiders e anche qualcosa in più, visto che il sistema di looting prevede ora la costruzione di diversi gingilli, pezzo per pezzo (più frequentemente di quanto accadeva in Darksiders, con l'Armatura degli Abissi), oltre a un campionario più vasto di abilità da comprare o da rinvenire nelle ambientazioni. Sotto questo profilo, gli sviluppatori assicurano che sarà impossibile fregiarsi di tutte migliorie, gli oggetti e le armi disponibili, in un solo giro di giostra, contrariamente a quanto si poteva fare nel primo episodio spellandosi le mani fino alla spasimo. E ingolosisce anche l'inserimento delle side-quest, naturalmente, che verranno offerte dagli NPC nell'hub e nella costellazione di scenari, utili per farsi indicare gli item più potenti e ben nascosti. Anche le movenze e il carattere di Morte cercheranno di delineare l'esperienza, pur rimanendo nel solco del predecessore sotto diversi aspetti: se Guerra era un vero tank da battaglia, capace di reggere in parata colpi di grande potenza, il nuovo Cavaliere è molto più agile e veloce, con la possibilità di concatenare combo più sfuggenti e dotate di un raggio d'azione più ampio, ai danni dei gruppi nutriti di nemici. Una specie di Bruce Lee armato di falci e lance a due lame, insomma, che in qualche modo ricorda nell'aspetto anche il figlio del leggendario maestro di Kung Fu, ovviamente nel make-up de Il Corvo (con i capelli neri e fluenti, anche se il volto è coperto da una maschera). Que-


In Darksiders diversi personaggi hanno nomi (e ruoli, talvolta) coerenti alla tradizione giudaico-cristiana, come Abbadon e Raziel. Sarà così anche per il sequel?

Quando il design visivo è un po' meno scoppiettante vengono fuori i limiti dell'engine.

Ecco Morte, che si esibisce in una bella mossa per mostrare che l'arma è sua, e non di Dante Alighieri.

Una falce per mano e via, il bagarozzo non vedrà nemmeno da dove arrivano i colpi.

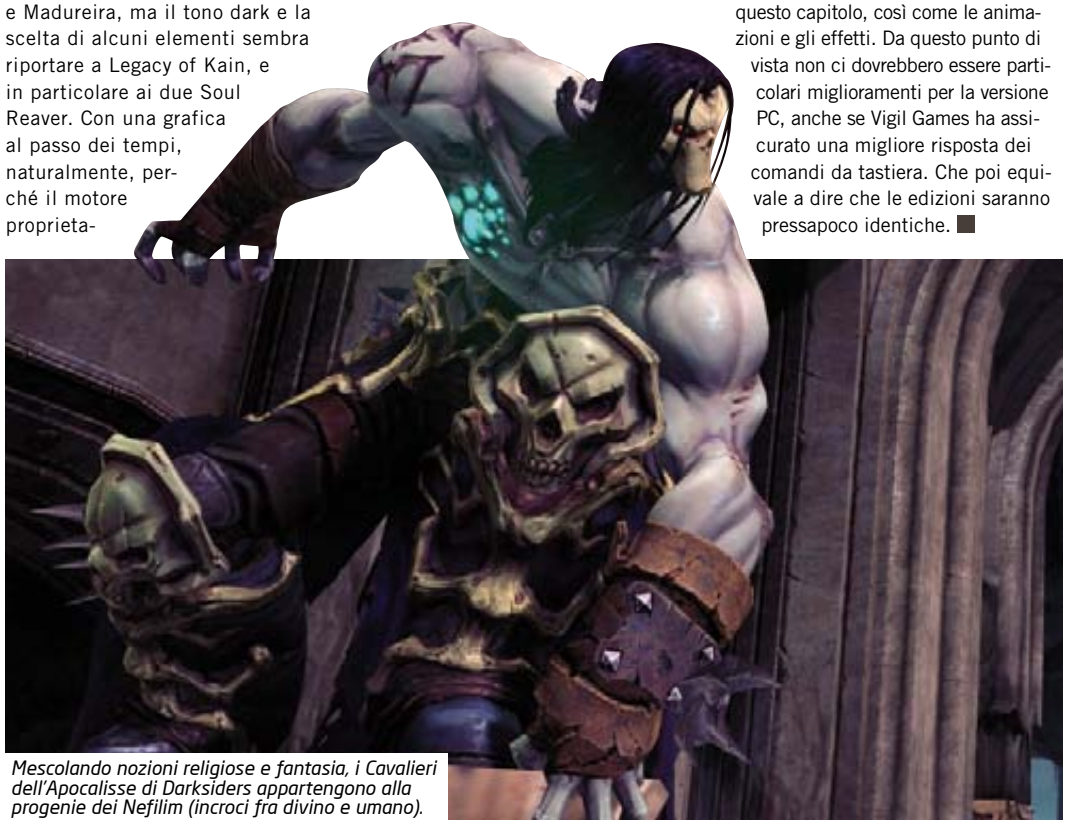
Solo a me Morte ricorda un po' Raziel di Soul Reaver?

sti elementi fanno già parte delle ispirazioni visive per Darksiders II però, mentre dobbiamo ancora parlare delle feature destinate a tornare nel nuovo capitolo: per prima cosa, naturalmente, Morte potrà materializzare al volo il cavallo e saltargli in groppa, per scorrazzare lungo generose porzioni di scenario, con una caratterizzazione estetica coerente al tenore del personaggio; questa volta la cavalcatura viene introdotta quasi immediatamente, e può beneficiare di una maggiore caratterizzazione nella storia e di spazi più grandi da solcare. Oltre alle meccaniche per associare armi e poteri, inoltre, ritroviamo una sorta di Catena degli Abissi, o meglio un lungo uncino retrattile che fa esattamente le stesse veci, al servizio delle blande fasi platform e dei combattimenti, per "grabbare" nemici a più non posso.

L'ABISSO

Pur potendo contare su un maggior numero di forze in campo, grazie al buon successo del primo capitolo, Vigil Games ha trovato nell'impiantro grafico di Darksiders una sfida impegnativa e relativamente nuova.
In particolare, il team ha dovuto affrontare ambientazioni molto diverse rispetto al predecessore, in gran parte prive di riferimenti "terreni": laddove la grafica di Darkisiders giocava su variopinte devastazioni e su sortite in scenari sovrannaturali, tra i giardini dell'Eden e le lande devastate della Terra, il sequel si muove quasi interamente negli scenari del piano abissale, con interi regni modellati su riferimenti estetici più liberi. Il nuovo contesto porta, tra le altre cose, a un confronto più serrato con gli scenari e le soluzioni di altri videogame, rispetto alla chiave quasi "superoistica" data ai colori e ai modelli di Darksiders. La palette cromatica è sempre accesa, così come personaggi, ambientazioni ed equipaggiamento hanno il taglio tipico dei disegni di Joe Madureira, ma il tono dark e la scelta di alcuni elementi sembra riportare a Legacy of Kain, e in particolare ai due Soul Reaver. Con una grafica al passo dei tempi, naturalmente, perché il motore proprietario di Vigil Games, recentemente visto anche in W40k: Space Marine, è in grado di rendere modelli e vaste ambientazioni in modo assolutamente dignitoso, meglio se il contesto è continguo con quello dei fumetti: il dettaglio non è straordinario, andandosi ad attestare nella media dei titoli console, ma il design e lo stile dei modelli sono invece di livello encomiabile, anche in questo capitolo, così come le animazioni e gli effetti. Da questo punto di vista non ci dovrebbero essere particolari miglioramenti per la versione PC, anche se Vigil Games ha assicurato una migliore risposta dei comandi da tastiera. Che poi equivale a dire che le edizioni saranno pressapoco identiche. ■

IL DETTAGLIO NON È STRAORDINARIO, MA IL DESIGN E LO STILE DEI MODELLI SONO INVECE DI LIVELLO ENCOMIABILE, COSÌ COME LE ANIMAZIONI E GLI EFFETTI.


Mescolando nozioni religiose e fantasia, i Cavalieri dell'Apocalisse di Darksiders appartengono alla progenie dei Nefilim (incroci fra divino e umano).

LA TUA RIVISTA

- ✓ risparmi **TEMPO** e **DENARO**
- ✓ la **COMPRI OVUNQUE** tu sia
- ✓ la leggi **UNA SETTIMANA PRIMA** che arrivi in **EDICOLA**
- ✓ **NON PERDI** mai un **NUMERO**
- ✓ hai **L'ARCHIVIO SEMPRE** a portata di mano
- ✓ puoi **ABBONARTI** o **ACQUISTARE** solo i **NUMERI** che **VUOI**
- ✓ **FACILE** per tutti!

EDICOLA di Apple *Ti puoi anche abbonare!*

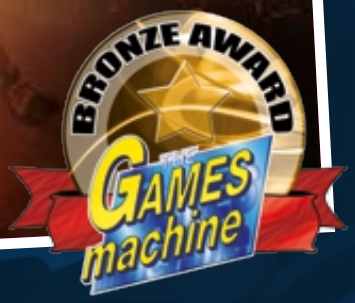
SEMPRE CON TE!

APP di iTunes Store *Scegli il numero che vuoi!*

■ CPU: Dual Core 2.5 GHz (Quad Core 2.5 GHz) ■ RAM: 2 GB (4 GB)
■ SCHEDA VIDEO: ATI X1800/NVIDIA 7800 (ATI HD 5850/NVIDIA GTX 465)
■ SPAZIO SU HD: 15 GB ■ CONNESSIONE: ADSL
■ SVILUPPATORE: BioWare ■ PUBLISHER: EA
■ DISTRIBUTORE: EA ■ MULTIPLAYER: MMORPG
■ LOCALIZZAZIONE: Assente ■ PREZZO INDICATIVO: € 45.99 - 12,99 €/mese

www.swtor.com

Star Wars: The Old Republic



Dopo migliaia di anni, l'Impero Sith ha una gran voglia di tornare a far baldoria. E indovinate chi sarà costretto a ripulir tutto dopo i bagordi? Ebbene sì, la saga di Star Wars continua, e la battaglia non è mai stata così accesa!

Correva l'anno 2003 quando, nell'acerbo mercato dei massive multiplayer online (detti anche MMO), fece il suo timido ingresso Star Wars Galaxies, primo titolo del genere basato sulla saga di Guerre Stellari. Da allora sono passati diversi anni, il mercato si è evoluto e blockbuster come World of Warcraft hanno avuto la fortuna di imporsi grazie anche al fatto che una buona struttura guidata come quella dei theme park riesce ad attirare una massa giocante molto più numerosa rispetto alla controparte sandbox (che è il termine che sta ad indicare la tipologia di MMO dove vengono forniti ai giocatori gli "strumenti" per sviluppare il proprio gioco e non seguire un percorso predefinito come nei già citati theme park). Il 15 Dicembre del 2011, i server di Star Wars Galaxies sono stati definitivamente spenti (e qui sarà ancora scappata la lacrimuccia a chi ha assolutamente adorato quella che si può definire "la più travagliata grande opera mai completata del genere MMO"), lasciando agli appassionati della saga di fatto come unica opzione il nuovissimo titolo di casa BioWare, Star Wars: The Old Republic.

THE OLD REPUBLIC È STATO CREATO SEGUENDO LA STRUTTURA THEME PARK ED È TOTALMENTE DIVERSO DAL SUO "PREDECESSORE"

Una premessa: è opportuno farvi presente che SW:TOR non è assolutamente un seguito di Galaxies, né per periodo storico né, tantomeno, per tipologia. The Old Republic è stato creato seguendo la struttura theme park ed è totalmente diverso dal suo predecessore.

COLLOCAZIONE TEMPORALE

Partiamo quindi collocandolo nel giusto periodo storico. Le vicende narrate sono ambientate 300 anni dopo gli eventi visti in Star Wars: Knights of the Old Republic (ottima serie RPG single player, che vi consiglio di giocare se non lo avete mai fatto o di rigiocare se avete voglia di rientrare nel tema del periodo storico trattato) e 3.500 anni

Un gruppo di soldati imperiali si gode il proprio drink in una delle tante cantine disponibili.

Sui tavoli non manca l'intrattenimento di una Twi'lek (anche se in realtà per ora non è possibile sedersi...)

Il freddissimo e sconfinato Hot, uno dei pianeti più grossi da attraversare, pullulante di insidie.

Una miniera di cristalli. Lo scatto non rende giustizia all'azione "dal vivo": attraversare la cava è davvero spettacolare.

prima degli eventi visti nei film.
Tutto ha inizio quando i Sith decidono di riaprire le ostilità, scatenando con la propria flotta un'offensiva su vasta scala con l'intento di vendicarsi dei loro antichi nemici, gli Jedi; la conquista di decine di mondi dell'Orlo Esterno è praticamente immediata e molti sistemi vengono messi sotto assedio. Violenti sono gli scontri con l'esercito repubblicano, che coinvolgono milioni di persone. Ma la Repubblica resiste anche sotto l'assedio Imperiale con la distruzione di basi militari e rotte commerciali e controllando spazioporti vitali. Uno strategico attacco a Coruscant, poi, distrugge il tempio Jedi, costringendo questi ultimi a ritirarsi sul pianeta Tython cercando di ricostruire l'ordine ormai in frantumi. L'instabilità e le deboli risorse della Repubblica permettono all'Imperatore Sith di portare avanti i suoi piani, mentre la Repubblica stessa è concentrata a ricostruire la propria forza militare. Il conflitto per stabilire chi sarà a governare i pianeti e i popoli della galassia è ormai aperto. Come potete vedere, non c'è il rischio di confondersi con i film. In comune, i "progetti", hanno quasi solo il nome.

DETTAGLI DI GIOCO

Fatta la dovuta prefazione è il momento di analizzare il gioco in ogni suo aspetto. Dopo l'iconica sequenza in computer grafica, arriva il momento di dare vita al vostro alter ego, che potrà appartenere tanto alla Repubblica, quanto all'Impero Sith. Nel primo caso, potrete vestire i panni di un Jedi Knight, di un Jedi Consular, di un Trooper o del famoso Smuggler (Han Solo vi dice nulla?). Sposando la causa dell'Impero, invece, vi attendono Sith Warrior, Sith Inquisitor, l'Imperial Agent e il cacciatore più famoso al mondo, il Bounty Hunter. Nove, invece, sono le razze distribuite fra le varie classi delle due fazioni.
La personalizzazione in fase di creazione è abbastanza limitata. Le opzioni a disposizione non sono moltissime e non permettono una diversificazione reale e tangibile. Quattro le corporature predefinite disponibili, pochi gli elementi per differenziare (capigliatura, cicatrici, tatuaggi e via discorrendo) e nessuna possibilità di modificare in dettaglio i tratti somatici. Vista l'imponenza del progetto, ci si aspettava qualcosa in più: anche in titoli precedenti, con budget meno faraonici a disposizione, la creazione del personaggio pare più completa.
Operate le vostre scelte di classe e fazione, ha inizio l'avventura. Già da questo momento inizia la vera differenzazione delle classi: sì, perché ogni classe ha la sua storyline, un percorso di eventi dedicato. Non solo tutta la progressione del personaggio si basa sul buon esito della storyline personale, ma anche ogni pianeta che visiterete è guidato da una storia (in questo caso, però, comune per tutti). L'effetto finale dà l'impressione di giocare a un classico RPG in pieno stile BioWare, solo incastonato in un contesto molto più ampio, quale quello degli MMO. Sono veramente poche le volte in cui vi ritroverete a guardare la vostra barra dell'esperienza, anche se, chiaramente, per trarre il massimo del divertimento bisogna entrare in un'ottica differente da quella che contraddistingue la gran parte dei giocatori di MMO. Spesso, in altri titoli appartenenti allo stesso genere, la scarsa importanza che veniva data alla parte RPG portava perlopiù la gran parte dell'utenza a fermarsi al primo accampamento, caricare il giornale delle quest e partire seguendo gli obiettivi sulla mappa, senza importarsene molto del perché si accettavano determinati compiti. Qui, invece, il giocatore viene coinvolto e reso parte attiva degli eventi. I dialoghi, infatti, sono gestiti come accade in qualsiasi prodotto BioWare, cioè con scelte multiple e la possibilità di avere più modi per interpretare il proprio personaggio. E tutto, ma proprio tutto, è stato doppiato in Inglese, Francese e Tedesco (con la possibilità di attivare i sottotitoli nelle rispettive lingue). C'è da sottolineare che nella maggior parte dei casi gli eventi hanno un unico epilogo, e viene "semplicemente" data la possibilità di cambiare modo e tono della conversazione in base al proprio gusto personale. Altre volte, invece, le vostre scelte saranno determinanti per l'evolversi delle vicende, facendovi guadagnare punti nei rank Dark o Light, a prescindere dalla vostra fazione. Allineare il vostro personaggio verso l'una o l'altra delle possibilità vi permetterà di accedere a oggetti che rispecchiano, come era logico attendersi, l'animo Dark o Light del vostro alter ego, oltre ad applicare delle tangibili modifiche di tipo estetico. Un esempio? Avere un allineamento Dark farà apparire sul volto dei segni della corruzione oscura, i vostri occhi diventeranno rossi, la pelle migrerà a tonalità più cupe ed al massimo dell'espressione Dark compariranno le tipiche venature che dovreste già conoscere, se siete cultori della serie.
Avendole provate praticamente tutte, posso affermare che almeno inizialmente la caratterizzazione, l'enfasi e l'interesse generato dalle storie di classe è molto alto. Il primo pianeta è un po' la nave scuola della situazione: mette a disposizione i primi dieci livelli, la prima sequenza di eventi di classe e una buona storia del pianeta, tutte cose che servono a comprendere

IL PARERE DEL KIKKO

Prima di The Old Republic non mi era ancora capitato di trovare un MMORPG che fosse in grado di coniugare tensione narrativa e social-playing senza che ne risentisse il gameplay. La vera forza del titolo BioWare sta proprio nel modo gustoso di raccontare gli eventi e nella spinta propulsiva al godimento di una storia, seppur in un mondo persistente. Certo, a tratti sembra di giocare a World of Warcraft: che questo sia un bene o un male lo lascio decidere a voi. E ancora, alcuni difetti di giovinezza sono abbastanza evidenti, alcuni dei quali abbastanza importanti. Penso, ad esempio, a un'economia che spinge ancora troppo poco al trading tra giocatori, visto che la moneta circola difficilmente e il sistema di aste è ben lungi dall'essere comodo. Però c'è sempre qualcosa di sfizioso da fare, qualche quest non "grinding oriented" da condividere con gli amici di gilda o sinergie nei talenti da sperimentare. Come sarà l'end game proprio non lo so, ma finora mi sto divertendo come un matto. E alla fine, per quanto mi riguarda, è proprio questo che conta. ***Ivan "Kikko" Conte***

SI HA L'IMPRESSIONE DI GIOCARE A UN CLASSICO RPG IN PIENO STILE BIOWARE, SOLO INCASTONATO IN UN CONTESTO MOLTO PIÙ AMPIO

Il cielo stellato, le comete animate e il design generale di questa istanza di Ilum sono veramente notevoli.

IL CRAFTING NELL'ENDGAME

Il crafting è una componente di SW:TOR della quale si è sempre parlato troppo poco. Per chiarire un po' di dubbi, diciamo subito che il ruolo del crafting nell'end game è marginale. Da quello che, a oggi, ho avuto modo di provare, posso affermare che l'intero end game è fortemente incentrato sulla reiterazione di istanze di gruppo, raid e warzone. C'è davvero poco spazio per un'economia florida dove il crafting possa andare oltre il mero business dei consumabili (pozze vita e similari, per intenderci). Giusto per rincarare la dose, una volta raggiunto il punteggio massimo di crafting, le ricette viola, quelle di grado alto che si apprendono dal trainer, sono quasi tutte "bind on pickup", il che significa che non possono essere vendute ma sono a uso esclusivo dell'artigiano.
Un chiaro esempio: abbiamo scelto la professione di crafting da portare avanti, quella per creare armature pesanti. Arrivati a "cappare" l'abilità, ci si accorge che non solo la migliore armatura non è vendibile ad altri, ma richiede anche delle risorse che sono reperibili solo nei raid. Le armature poi possono essere modificate con delle componenti create da altre professioni, che seguono lo stesso iter (con le ricette migliori bind on pickup, quindi). In altre parole, possiamo dire che il crafting è limitato a un uso prettamente personale: se si decide di farsi un'armatura per poi modificarsela a piacere, magari ottenendo anche un'arma e i consumabili migliori, la via più lunga e meno praticabile è proprio questa, perché bisogna imparare da zero una professione ogni volta e partecipare a tonnellate di raid per potersi aggiudicare le risorse rare.

Ilum e uno dei suoi obiettivi contesi. Far fuori l'avamposto nemico permetterà il posizionamento delle nostre armate.

Un frame preso da un momento molto concitato all'interno del Warzone Huttball. Notare le trappole seminate sul percorso.

COMMENDATION, DAILY QUEST ED EQUIP

Per ciò che concerne l'equipaggiamento, la sua acquisizione è quasi interamente gestita tramite l'accumulo di Commendation, da scambiare nei relativi vendor PvE o PvP. Per ottenere le Commendation è necessario, tra le altre cose, ripetere quest giornaliere che chiedono di completare determinate istanze di gruppo e raid o anche PvP. Sono esclusi dal "giro" i pochi pezzi ottenibili dai vari boss presenti nelle istanze che, a occhio e croce, sembrano essere anche peggiori di quelle ottenibili dal costante farming.
La scelta operata da BioWare, quella delle Commendation, risolve in parte il problema dello scambio "crediti per soldi reali", visto che l'utilità della "moneta", in gioco, si riduce drasticamente, e viene usata unicamente per coprire spese di riparazione, acquisto di consumabili e costi di crafting.
Tuttavia, se viene parzialmente arginato il problema dei "credit farm", si perde molto spessore sul piano ludico, almeno a nostro avviso. Vengono a mancare tutte quelle bellissime meccaniche di collaborazione tra crafter di diverse professioni, di politiche commerciali, di concorrenza e, in generale, di un'economia creata dagli utenti. Si penalizza molto anche la collaborazione fra membri di una stessa gilda e si riduce l'end game a un mero ripetere ad libitum le stesse cose.
Allo stato attuale delle cose, sul pianeta Ilum, quello in cui è stato inserito un abbozzo di meccanica RvR, la gente di opposta fazione si sta tacitamente evitando al fine di completare a turno, il più celermente possibile, gli obiettivi per terminare le proprie quest giornaliere.

Un altro scatto che arriva da The Voidstar. Azione davvero veloce (sì, per prendere lo screen sono dovuto passare a miglior vita!).

Ed ecco il divoratore più famoso di Star Wars: il Sarlacc, nascosto tra le dune di sabbia su Tatooine.

TRE ZONE DI GUERRA

The Old Republic non ha mai promesso un mondo dove tutti gli assetati di sangue virtuale potranno trovare una degna dimora. Le opportunità per "spezzare" dal farm delle istanze e dei contenuti PvE, tuttavia, sono ben presenti. Partiamo con l'esaminare i tre Warzone che sono stati resi disponibili al lancio del gioco: il più divertente, a mio giudizio, è Huttball, probabilmente anche quello che richiede più team play. Lo scopo è quello di segnare touchdown nell'area avversaria dopo essersi impossessati di una palla, passando per percorsi "obbligati" tempestati di trappole, pozze d'acido e piattaforme infuocate. Un'abilità specifica dà modo di passare la palla a un compagno: non pensiate sia un optional! Una buona strategia di gruppo serve sia per massimizzare il divertimento, sia per portare a casa il risultato!
Civil War invece è un Warzone più classico, con tre obiettivi da conquistare e mantenere. I tre obiettivi altro non sono che dei cannoni che fanno fuoco sulla flotta nemica. Le due squadre partono con un punteggio che si riduce in base al numero di cannoni che si posseggono. Anche qui, prevedere la mossa del nemico e cercare di mantenere sempre due dei tre obiettivi mette la vittoria al sicuro.
L'ultimo Warzone, The Voidstar, come già spiegato in fase di recensione riprende il concetto di conquista in Battlefield. Fra i tre è quello più votato allo scontro duro ma alcune discutibili scelte di design lo rendono forse il meno divertente.
Avremmo preferito mettere le mani su almeno un altro paio di warzone per la release, che avrebbero sicuramente reso la situazione più varia.

Quella mongolfiera dei Jawa non è solo un elemento ornamentale ma vi sarà utile per arrivare in una location altrimenti irraggiungibile.

Un tipico accampamento in quel di Tatooine. L'intero pianeta gode di un design spettacolare.

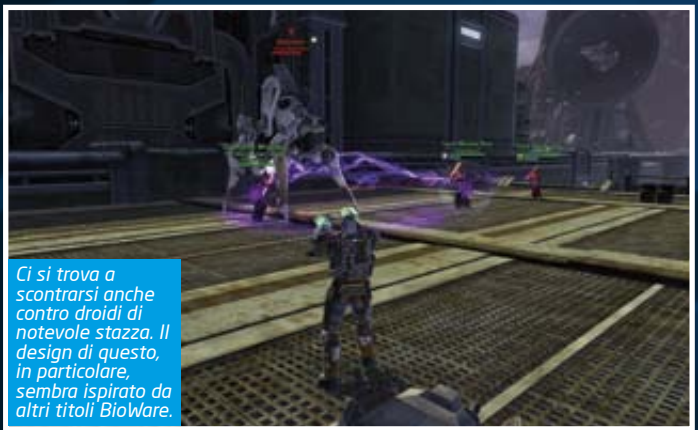
IL RESTO DEL PVP

Tatooine è il primo pianeta con un'area definita "free for all", una sorta di Warzone innestato all'interno della mappa di gioco dove ci si può scontrare con tutti coloro che sono al di fuori del vostro gruppo, non importa se della vostra fazione o meno. Ilum, invece, al livello cinquanta, dà modo di confrontarsi con la prima area con obiettivi planetari. La conquista o il mantenimento delle varie aree vi garantiranno un bonus di esperienza per i livelli Valor (che indicano il vostro grado in PvP: il massimo, attualmente, è il sessantesimo). Tutte queste situazioni permettono con il tempo di accumulare Commendation e acquistare un equipaggiamento specifico per il PvP. I set a disposizione son tre per ogni classe, di qualità crescente. Si definiscono PvP perché posseggono appunto dei bonus dedicati allo scopo.
Anche se non è un prodotto che fa del Player Vs Player un suo punto di forza, The Old Republic offre una quantità di opzioni sufficienti per un gioco al suo esordio (eccezion fatta per i Warzone, come si dice nell'altro box). Si spera che nel medio termine alcune meccaniche vengano riviste (come già spiegato, Ilum attualmente viene sfruttato più per completare facilmente le quest giornaliere che per uno scontro all'ultimo sangue) e che vengano aggiunti nuovi e più elaborati obiettivi nell'open PvP.
Il livello di equilibrio tra le varie classi sembra essere abbastanza buono e sui server dedicati al PvP (in cui, a differenza di quelli PvE, si può essere attaccati in qualsiasi momento) c'è quel pizzico di azione in più che sicuramente farà piacere a chi adora la sorpresa di uno scontro improvvisato.

The Civil War, il terzo dei warzone disponibili, ambientato nello scenario di Alderan. In questa immagine si sta combattendo per il controllo della cannoniera.

Balmorra, uno dei pianeti più intricati, alterna aree ghiacciate e innevate con paesaggi verdissimi, quasi da foresta amazzonica.

Un Sith Marauder sta tentando di strangolarmi mentre un plotone di esecuzione è pronto a farmi fuori... non è una grande situazione!


Ci si trova a scontrarsi anche contro droidi di notevole stazza. Il design di questo, in particolare, sembra ispirato da altri titoli BioWare.

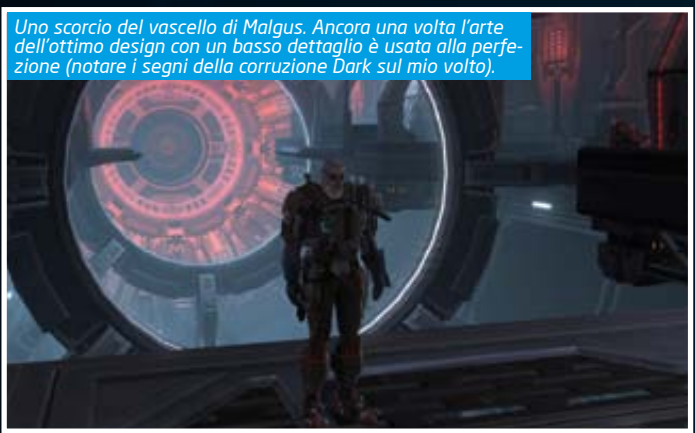
I COMPANION SONO PARTE INTEGRANTE DELLE VOSTRE VICENDE, AIUTANTI CHE HANNO UN RUOLO FONDAMENTALE IN QUASI TUTTE LE SITUAZIONI CHE AFFRONTERETE

In questo boss fight dovrete dirottare delle torrette contro la nave del cattivone.

le meccaniche di funzionamento base della vostra classe, comprese la possibilità di affrontare le prime quest di gruppo e fare la conoscenza del vostro primo companion.

C'È UN AMICO (CON ME)

Qui si apre un altro capitolo, dedicato appunto ai companion. Dovendo sintetizzare in sei parole, potremmo dire che si tratta dell'evoluzione del classico concetto di pet. I companion sono parte integrante delle vostre vicende, degli aiutanti (o servi, nel caso in cui siate dei dominatori Sith) indispensabili nel gioco, che hanno un ruolo fondamentale in quasi tutte le situazioni che affronterete. In totale ne avrete sei a disposizione (cinque arrivano dalla storyline di classe, più uno bonus, comune per tutti), ognuno con abilità di combattimento, crafting e con carattere e allineamento differenti. Potrete inoltre equipaggiarli così come fate con il vostro personaggio principale. Il combattimento, e questo è bene che lo sappiate subito, è bilanciato in previsione di un costante uso dei companion. Per quanto riguarda il crafting, invece, potrete affidare loro tutte le fasi di produzione di un oggetto, dal recupero di materiali grezzi o rari (assegnandogli delle missioni che sono a pagamento), sino alla vera e propria produzione. Tutto ciò è controllabile in qualsiasi fase del gioco attraverso un pannello che permette l'assegnazione delle missioni di recupero materiali o la messa in produzioni di oggetti. Anche nelle quest è stata data ai companion l'opportunità di ricoprire un ruolo marginalmente attivo, nel senso che le vostre decisioni potranno essere più o meno di loro gradimento, facendovi guadagnare o perdere punti fedeltà. Un basso livello di affezione non porterà mai in ogni caso alla loro perdita ma più è alto il punteggio in questione, maggiore sarà la velocità con la quale completeranno missioni di recupero materiali e crafting degli oggetti. In ogni caso sarà possibile regolare in positivo i rapporti con l'ausilio di alcune quest e con l'acquisto o il recupero di regali. Dovrete solo imparare i loro gusti...


Uno scorcio del vascello di Malgus. Ancora una volta l'arte dell'ottimo design con un basso dettaglio è usata alla perfezione (notare i segni della corruzione Dark sul mio volto).

IN GITA ALLA STAZIONE SPAZIALE

Completata la vostra esperienza sul primo pianeta, gli eventi vi condurranno in quello che è il principale punto di ritrovo dell'intero gioco, la stazione spaziale. In essa sono presenti i vendor, i trainer e tutto il necessario per le vostre attività in gioco. La stazione spaziale, inoltre, è il principale social hub dell'intero gioco. Potrete qui scegliere la advanced class e sbloccare le ramificazioni per la personalizzazione della classe. Giunti a questo punto avrete accesso a una serie di contenuti avanzati: si parte con il primo Flashpoint che, in pratica, è il modo in cui vengono chiamate le istanze di gruppo. Il primo è abbastanza semplice, ben strutturato e introduce bene alle meccaniche di gioco in un party. Anche nei Flashpoint i dialoghi son ben presenti e viene introdotto il concetto di dialogo collettivo. In pratica, non appena si sceglie una risposta, il sistema assegna ad ogni membro del party un punteggio. Colui che ottiene il valore più alto ha diritto di effettuare la risposta (tutti i membri del gruppo verranno ricompensati con social point, e il vincitore ne riceve più di tutti).
Ci sono Flashpoint accessibili un po' per tutti i tier di livello, di difficoltà crescente e anche questi seguono un certo filone "storico". Cosa molto interessante è che alcuni di questi Flashpoint saranno rigiocabili al raggiungimento del livello massimo (che per il momento è fissato al cinquanta), in modalità "difficile".
In generale le meccaniche del gioco in gruppo sono molto simili a quelle che comunemente conosciamo. La possibilità per molte classi di usufruire di

La sala reattori con i suoi effetti luci in azione. L'ologramma controlla che tutto sia al sicuro: questa calma, tuttavia, sarà solo apparente.

IL PARERE DEL NIKAZZI

Era un bel po' di tempo che un MMORPG non riusciva a far crollare la mia astinenza coatta dal genere, a farmi tornare alla MMORPGisti anonimi a dire "Ciao, sono Nikazzi e non gioco di ruolo online da un giorno", per intenderci. In questo, la vecchia repubblica di casa BioWare è riuscita a fare centro. Certo, TOR è un po' "vecchio", nel senso conservatore del termine, anche nelle meccaniche di gioco, per quanto ci sia lo sforzo evidente di coniugare innovazione e tradizione. Pazienza, non mi sembra certo il caso di criticare un progetto del genere dalle sue prime ore di vita, tanto più che la base su cui si poggia questo nuovo universo è più che promettente: un lore di valore assoluto, un modello di crescita dei personaggi ampliabile in ogni direzione, una meccanica di sviluppo delle varie sezioni, crafting e gilde in particolare, tutto da scoprire. Ecco, diciamo che la parte più convincente di tutto questo capitolo di Guerre Stellari è proprio il potenziale, cosa in cui altri enormi e promettenti titoli, su tutti mi vengono da citare Warhammer e Final Fantasy, hanno fallito miseramente. Se poi questo enorme capitale verrà usato saggiamente o scialacquato miseramente, solo il tempo lo dirà. Per il momento mi accontento di avere per una volta il mio bel alter ego con un nome adatto alla situazione: ditemi se Nikazzur Barbagiannis non sembra il nome di un avvinazzato della cantina di Tatooine... *Massimo "Nikazzi" Nichini*

TOR È UN TITOLO CHE DIVERTE: GLI AMANTI DEL GENERE THEME PARK GRADIRANNO, SPECIE SE FAN DELLA SAGA DI STAR WARS

alcune abilità di cura, anche se non si è healer a tempo pieno, ha portato gli sviluppatori a rendere i combattimenti con i boss forzatamente più dinamici, aumentando i danni ad area, costringendo l'avversario a cambiare spesso target e altri espedienti utili unicamente per complicare le situazioni.
Altra componente ludica che viene sbloccata dopo il decimo livello sono i Warzone. Stiamo parlando di arene dove due squadre avversarie formate da otto membri si scontrano per avere la meglio nello scenario. I Warzone disponibili in questo momento sono tre: The Voidstar, Civil War e Hutball. Ognuno di essi ha degli obiettivi e delle strategie da applicare: Voidstar, per esempio, è composto da due round, uno di attacco e uno di difesa. Durante la fase offensiva bisogna riuscire a piazzare una bomba su una delle due porte disponibili ed evitare che i difensori tentino di disinnescarla. In totale ci sono sei obiettivi da espugnare e alla fine del round i ruoli si invertono.
Anche se esigui per numero (visto che per ottenere certi risultati andranno, come si dice in gergo, farmati molte volte), i Warzone sono molto divertenti e danno l'opportunità a tutte le classi di assumere un ruolo al fine di traghettare la propria squadra verso la vittoria. In ogni caso, a prescindere dal risultato, guadagnerete delle monete: le Commendation, usate per regolare un po' in tutto il gioco il sistema di ricompense, sia nel PvP sia nel PvE.
Nel PvP accumularle vi permetterà di poterle scambiare con i mercanti appositi in cambio di armature, armi e altri oggetti utili appunto nel PvP. In PvE, ogni pianeta avrà un suo tipo di Commendation che potrete usare in cambio di oggetti disponibili presso i mercanti dedicati. Nelle fasi più avanzate del gioco sono anche usate per ottenere equipaggiamenti di pregio sia per il PvP sia per il PvE... ma questo passa per il farming di istanze di gruppo e per raid.

IL CRAFTING

Sempre al decimo livello potrete apprendere la professione di crafting e le due sottocategorie di raccolta, condivise con i companion. Come dicevamo prima, il crafting può anche essere integralmente delegato ai "servi", chiaramente ripagandoli in crediti, ed è anche l'unico modo per recuperare le risorse rare. Per il recupero di materiali più comunci potrete fare anche a mano, senza costi, andando fisicamente a estrarre i minerali sparsi nei nodi presenti sui pianeti. La progressione nel crafting è dettata da un punteggio, che "cappa" a quattrocento. Si ottengono punti sia facendo recuperare le risorse, sia recuperandole in proprio, sia creando oggetti di livello via via superiore.

IN VIAGGIO VERSO LA CAPITALE

Uno dei momenti più emozionanti del gioco è sicuramente quello della visita alle capitali, Droomund Kaas per l'Impero e Coruscant per la Repubblica. Sono entrambe molto belle e ben disegnate, ma è quella della Repubblica a risultare più maestosa. Al termine della vostra storyline in capitale (cosa che coincide generalmente con il raggiungimento del diciassettesimo o diciottesimo livello), otterrete la vostra nave spaziale. All'interno ritroverete i vostri companioni e avrete modo, tra le altre cose, di viaggiare tra le galassie e affrontare quello che per ora è semplicemente un minigame, lo space combat. Attualmente le dinamiche sono molto limitate: si tratta appunto di un semplice rail game in cui è possibile modificare la nave in alcune sue componenti.
Al venticinquesimo livello si rendono disponibili le riding mount, i classici veicoli della saga: per il momento, inoltre, non sono previste mount animali. Ok tutto bello, tutto carino ma... una volta giunti al cinquantesimo livello? Semplice: i contenuti che si "aprono" sono i classici raid, che possono essere giocati in otto o in sedici, con tre diversi livelli di difficoltà. Avrete inoltre accesso a un pianeta con funzionalità Reame contro Reame (detto anche RvR), con obiettivi planetari da conquistare e difendere.

"DULCIS IN FUNDO"?

Nel complesso, il titolo ha davvero tanto da offrire, inoltre mette sul piatto una grafica più che soddisfacente per il genere. Avremmo personalmente preferito che BioWare osasse di più di quel che ha fatto: i fondi e le risorse non mancavano di certo, e la software house ha preferito giocare sul sicuro, portando poche novità nel settore. A prescindere da questo, però, The Old Republic è un titolo che diverte: sicuramente gli amanti del genere themepark gradiranno, specie se adorano l'ambientazione e le vicende della saga di Star Wars. E chi non ama il background? Semplice, probabilmente si annoierà, affogato tra continui dialoghi e sequenze cinematiche alla lunga rischiano di stancare. Ma esiste davvero qualcuno a cui non piace Guerre Stellari?

Massimiliano "Sethman" Serra
massimiliano.serra@gmail.com

Malgus sta per affondare un potente colpo contro un nostro Sith Assassin... un momento, ma cosa sta accandendo?

Commento

Dopo anni di tentativi da parte di altre case produttrici, questo forse è il primo MMO che realmente potrà ritagliarsi una consistente fetta di mercato. Forte di un'ambientazione che da sola può potenzialmente attrarre frotte di persone, dell'utilizzo di meccaniche ben consolidate nel settore e della nuova profondità data alla componente ruolistica, non mancherà di divertire chiunque proverà a cimentarsi. Rimane però una piccola punta di delusione, dettata dal fatto che avremmo preferito vedere BioWare osare di più: un team di questo calibro avrebbe potuto davvero innovare il genere.

- ⊕ Classi dinamiche e divertenti
- ⊕ Grande attenzione per il comparto RPG
- ⊕ Combattimenti quasi mai noiosi

- ⊖ Il PvP richiede più attenzione e contenuti
- ⊖ Componente sociale migliorabile
- ⊖ Creazione personaggio non all'altezza
- ⊖ End game con svariati bachi

VOTO 80

■ CPU: Dual Core 2 GHz (Quad Core 3 GHz) ■ RAM: 1 GB (4 GB)
■ SCHEDA VIDEO: ATi Radeon HD2600/nVidia GeForce 7900 (GeForce 480 GTX, Radeon HD 5870)
■ SPAZIO SU HD: 4 GB ■ CONNESSIONE: ADSL
■ SVILUPPATORE: Croteam ■ PUBLISHER: Devolver Digital
■ DISTRIBUTORE: Steam ■ MULTIPLAYER: Internet
■ LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli ■ PREZZO INDICATIVO: € 27,99

serioussam.com

SERIOUS SAM 3: BFE

Ecco anche Sam, alla sfilata dei tamarri 2011-2012: vuoi vedere che il più tosto è proprio lui?

Cercherò di rispondere alla domanda contenuta nell'intro senza saltare subito alle conclusioni, visto che la questione presenta le sue controversie. Innanzitutto, in questo caso più che mai, sono da tenere presenti i gusti personali di chi scrive, capace di amare allo stesso modo le "lobotomie" action e le avventure RPG più complesse e nobili, a patto che l'azione sia prodiga di sfida e meraviglia scenica. Per il sottoscritto, un qualunque Serious Sam alla difficoltà "Seria" equivale a pura poesia, a un motivo armonico che fa scattare nella testa la fatidica frasetta: "OK uomo, qui ti devi fare lo schema". Non uno schema rigido, chiaramente, come si farebbe per uno shooter su rotaie o per uno scadente beat'em up, bensì un duttile progetto mentale su come è necessario muoversi lungo un livello, su quali armi usare e sul modo migliore per contrastare un nemico impressionante, sul piano della potenza e della quantità. Serious Sam ha saputo recuperare le componenti fondamentali degli shot'em up a scorrimento anni '80/'90, catapultandole nella visuale e nelle possibilità di un moderno FPS, al pari del quasi contemporaneo Painkiller: in un momento storico segnato dalle evoluzioni di Half-Life e Medal of Honor: AA, c'è voluto un bel coraggio a concepire sparatutto così carenti negli aspetti narrativi e negli script, con tutta l'attenzione nuovamente dedicata a munizioni, boss e orde di mostri decerebrati. D'altra parte, questo accadeva 10 anni fa, quando ancora era facile in-

IL TERZO CAPITOLO "ASCIUGA" L'ESSENZA DEI MIGLIORI ELEMENTI DEI PRIMI SERIOUS SAM, IMMEDIATAMENTE RICONOSCIBILI DAI FAN DELLA PRIMA ORA

Gli ho chiesto di sorridere per la foto: questo è il massimo che è riuscito fare.

LA STRADA VERSO IL CAIRO

Com'è ormai noto e arcinoto, a livello narrativo SS3:BFE si pone come prequel alle vicende del primissimo capitolo: Sam è al seguito dell'esercito (per la verità non si vede alcun soldato, a parte un paio di amici dell'eroe) per "indagare" sulla clamorosa invasione di alieni ululanti in quel del Cairo. Nessuno si aspetti, però, una realizzazione all'insegna della finezza: è stata aggiunta un po' di varietà in più sul piano scenico, attraverso filmati d'intermezzo e brevi dialoghi, ma il risultato non è troppo convincente sul piano tecnico, a causa di inquadrature vuote e animazioni risicate (e riciclate). Meglio è andata per il finale: dopo lo scontro con l'immancabile super-boss, l'epilogo mostra cosa è successo dopo l'ingresso di Sam nel portale del Tempo, in SS:TFE, concludendosi con un'apocalittica sequenza da B-Movie, accompagnata dalla potente canzone hardcore dei titoli di coda. Roba da alzare tre dita verso il cielo, come al concerto del proprio idolo.

Le munizioni non mancano mai, ma due giri di martellone non si negano a nessuno.

dividuare la continuità fra coin-op d'azione, FPS della prima ora e moderni shooter in soggettiva, anche grazie a engine in grado di riprodurre, in forma completamente tridimensionale, l'affollamento di nemici in sprite tipico di DooM e compagni (e di superarlo, nel caso del Serious Engine); oggi, invece, l'ostinazione a non voler cambiare una virgola, rispetto a un gameplay convintamente derivativo, può anche essere presa come segno di staticità, in un mondo dei videogiochi che non c'è più. In questo senso, lo diciamo chiaro, SS3:BFE non fa nulla per contrastare un simile punto di vista, e anzi salta a piè pari predecessore e relative varianti, meno carismatiche e incisive, per riportare Sam Serious Stone alla versione 0.0, almeno sotto il profilo concettuale. Se però tariamo il giudizio sul divertimento di un videogiocatore come me, la faccenda non è poi così complessa: alla fine della fiera, passando in rassegna campagna, co-op e multiplayer, Serious Sam 3:BFE mi ha divertito più di Duke Nuken Forever e quasi al pari di Bulletstorm, per citare un paio di recenti tamarraggini FPS (con le debite distanza in favore del secondo), e si è pure ritagliato un posto paritario in mezzo ai suoi più illustri e riusciti predecessori, First e Second Encounter. Con la stessa minestra? Eh già, ma il sapore è sempre eccezionale...

COSÌ FAN TUTTI

Ovviamente, Serious Sam non è l'unico FPS a tenere quasi intatta la formula iniziale: se l'innovazione fosse sempre davanti a tutto, nei parametri per giudicare un action game, non avremmo potuto premiare le prove di diversi prodotti recenti, da Modern Warfare 3 ad Assassin's Creed: Revelation, che pure meritano attenzione e rispetto, per l'eccellente realizzazione formale e per la capacità di veicolare sano divertimento. Nel caso di Sam, però, la situazione si fa più estrema, anche in virtù del genere di appartenenza: in qualche modo il terzo capitolo "asciuga" l'essenza dei migliori elementi dei primi Serious Sam, immediatamente riconoscibili

Le finishing move sono di velocissima esecuzione, in linea con le esigenze del gameplay

LA POLVERE DEL DESERTO, SOLLEVATA DA ESPLOSIONI E RAFFICHE, DIVENTA UN'IMPORTANTE VARIABILE DEL COMBATTIMENTO

Là in mezzo ci sono tante simpaticissime space-monkey. Ben gli sta.

Se alle Termopili ci fosse stato Sam, i 300 sarebbero sopravvissuti senza problemi.

Alcuni punti chiave della trama sono buoni per mettere in mostra i muscoli del Serious Engine 3, anche in contesti meno caotici.

MOSTRI E ARMI SECONDO SAMUEL STONE

La celebrazione degli esordi regna sovrana nel campionario di nemici e armi di SS3:BFE. Per gli strumenti d'offesa, le maggiori varianti riguardano lo speciale laccio energetico, che permette di squartare i nemici a gruppi di dieci, se usato con dovizia, il fucile Devastator, capace di sparare potentissimi proiettili esplosivi in rapida sequenza, e le cariche esplosive, per sfoltire rapidamente le masse di nemici in arrivo (c'è anche il citato martellone, però, ben più potente del vecchio coltello). Meno rilevante si rivela la sostituzione della simil-colt e del simil Thompson con una pistola e un fucile d'assalto d'ispirazione moderna, in linea con la premessa narrativa: al di fuori di questo, aspettatevi una leggera riduzione dell'arsenale originale e il totale stralcio delle introduzioni ex-novo di Serious Sam 2 (cosa vera anche per gli avversari), con il ritorno di doppietta, lanciamissili, cannone SBC e minigun; un paio di armi trascurate sono presenti in forma di bonus, nascoste dietro a pareti distruttibili, come la Lasergun e il Raptor Sniper Rifle (non cercate il lanciagranate e la sega elettrica, però, perché non ci sono). Anche i nemici inediti non sono molti: abbiamo i più grandi rompiscatole di sempre, i Demoni delle Caverne, ribattezzati space-monkey da Sam, che saltano di muro in muro per poi attaccare repentinamente il giocatore (ma possono essere evitati, se non si è interessati al total score); nei livelli avanzati ci sono invece le Streghe di Achriman, sospese in aria con il potere di far levitare Sam, lasciandolo in balia di missili e fauci spalancate; anche i resistenti Scrapjack appaiono in piccoli gruppi, pronti a bombardarci di razzi pericolosamente "imprecisi"; le schiere di ragni Antaresiani sono ben più nutrite, per rimpolpare le fila di "tradizionali" kamikaze e granatieri acefali, di Gnarr, Tori Siriani, scheletri Kleer, Arpie, Aracnidi e Biomeccanoidi (anche questi in versione grande e mignon). Relativamente nuovi sono anche i Khnum, simili a versioni potenziate dei vecchi Rettiloidi Aludrani, e i soldati "cloni", che si comportano grossomodo come i mercenari Zorg di SS:TSE. Anche qualche avversario manca all'appello, dunque, non solo rispetto a SS2, con la scomparsa di Saltatori Palustri, Golem di Lava e Diavoloni Reptiloidi. Non è da escludere, però, che nei prossimi mesi vengano pubblicati DLC a pioggia, magari contenenti armi e nemici mancanti: almeno in questo, Croteam potrebbe cedere al fascino della modernità...

IN LINEA CON L'APPREZZABILE TRADIZIONE DI SERIOUS SAM, LE ARMI FORNITE NEI LIVELLI SONO SEMPRE PERFETTAMENTE BILANCIATE AL VALORE DELLA SFIDA

dai fan della prima ora, e li ridispone in modo che la loro presenza risulti ancora più epica, proprio nella celebrazione dei bei vecchi tempi. Tuttavia, va anche detto che il nuovo contesto tecnico, con le prodezze del Serious Engine 3, è in grado di influenzare in diversi aspetti la giocabilità, e così le feature originali, soprattutto nel modo in cui si affrontano vecchi (tanti) e nuovi (pochi) nemici; in particolare, ambientazioni e interazioni distruttive virano su un registro meno ridanciano e surreale, evidenziando la volontà di applicare un certo grado di realismo visivo su un contesto che, naturalmente, di "realistico" non ha proprio nulla. SS è lo stesso improbabile eroe, con maglietta auto-celebrativa e scarsi neuroni al seguito, e gli scenari vengono presto popolati dagli esclusivi occupanti, scelti senza eccezioni tra Kleer, bestie Gnaar e simili assurdità; allo stesso tempo, però, la polvere che si alza dal deserto diventa un'importante variabile del combattimento, così come la distruttibilità di ripari e colonnati deve essere valutata con attenzione, per colpire il nemico o per non essere colpiti. E le conseguenze sul gameplay sono rilevanti per le nuvole di sabbia: i veterani della serie possono ben immaginare cosa comporta una scarsa visibilità, a pochi metri da Sam, quando è in arrivo un fiume di carne ululante capitanata da Kamikaze acefali...

SENZA SCAMPO

Per tornare al primissimo esordio e rendere ancora più epici gli scontri, accrescendo la sensazione di "verosimiglianza" (prendete con le molle simili aggettivi, nel caso di Sam) dello scontro fisico, Croteam ha deciso di eliminare bonus vari, come le Serious Bomb e le scarpette per la super-velocità. In compenso, la disposizione di munizioni e armature lungo le mappe è meno "selettiva" rispetto alla tipologia e alla quantità dei nemici in attesa, ed è animata da una dimensione esplorativa più profonda: specie nei livelli "urbani" all'inizio del gioco, al Cairo, stradine e anfratti nascondono rifornimenti in quantità, a patto di spendere alcuni minuti per curiosare e, perché no, per rinvenire le tante aree segrete (piuttosto difficili da scovare); nella stessa porzione di gioco, gli accessi a piazze e arene possono essere diversi, e i nemici spesso attaccano a piccoli gruppi, perfet-

Come visto nelle edizioni HD dei primi episodi, è possibile sostituire il sangue con una serie di effetti "gentili".

COME BRUCIARSI IL CERVELLO IN CO-OP

Per una perfetta sessione cooperativa di SS3:BFE vi consiglio di prendere una birretta ghiacciata, riscaldare bene la casa e mettervi in mutande e maglietta (meglio se unta di fritto), pronti a una sessione di gioco estenuante e, magari, a una gara di rutti in chat vocale (Wow! Il top del bon ton! ndToSo)... Il livello di difficoltà può anche passare in secondo piano, nel caso specifico, perché lo spettacolo può risultare divertente di per sé, mentre vi accingete a disintegrare le clamorose orde insieme ad altri 15 giocatori, conciati che nemmeno ad Halloween, con missili e palle di cannone che volano da tutte le parti. Detto questo, la struttura del comparto cooperativo permette di accedere a diversi tipi di partita, che concorrono a definire il livello della sfida insieme alle opzioni di difficoltà: se, ad esempio, affrontiamo in modalità Serious la campagna "a gettoni", con tre vite a disposizione per il team, l'impegno può essere discreto per 5 o 6 giocatori, anche perché la resistenza dei nemici è lievemente scalata verso l'alto in relazione al numero di partecipanti (fino a 16, come detto); in generale, comunque, le opzioni annoverano le varianti già viste negli episodi HD, con la possibilità di affrontare la campagna senza limitazioni aggiuntive, nel classic mode, oppure con un numero definito di respawn per ogni giocatore nella modalità standard. Nell'offerta cooperativa non sono da trascurare nemmeno le mappe survival, alla ricerca del punteggio migliore contro orde infinite di mostri, perché la clamorosa quantità di carne da cannone rende l'esperienza quasi catartica.

NEMMENO IL CO-OP IN SURVIVAL È DA TRASCURARE, PERCHÉ LA CLAMOROSA QUANTITÀ DI CARNE DA CANNONE RENDE L'ESPERIENZA QUASI CATARTICA

In casa mia il co-op in split screen è sempre gradito. L'unico limite è che uno dei due partecipanti deve giocare con il pad.

ti per sperimentare la potenza del martello da demolitore e le nuove finishing move a mani nude. Questa parte di SS3:BFE può risultare meno scoppiettante rispetto al puro delirio dei livelli avanzati, anche perché l'azione è stata condita da varianti che rallentano un poco il ritmo, tra torrette fisse e soldati che ci punzecchiano fastidiosamente apparendo all'improvviso; tuttavia, in linea con l'apprezzabile tradizione di SS, le armi fornite nei livelli sono sempre perfettamente bilanciate al valore della sfida, sempre più impegnativa fino a risultare apparentemente impossibile negli scenari finali (almeno a livello Serio, con il quale ho completato le 12 mappe dello storymode in più di venti ore...). E le "Big Guns" arrivano, naturalmente, cattive al punto giusto oltre che indispensabili per salvare la pelle nelle condizioni più estreme: le principali tattiche di combattimento sono rimaste immutate, con lo strafe e l'indietreggiamento a farla da padrone, mentre l'uso in progressione delle armi più potenti diventa fondamentale nelle fasi finali, quando le fila nemiche vanno sfoltite con decisione e un minimo di piglio strategico. Un altro punto a favore di Sam è segnato dalla struttura dei livelli, più varia e articolata rispetto ai predecessori, con diversi scenari ad alternarsi sulla stessa mappa, senza caricamenti intermedi, differenziati nel level design, nel ritmo degli stage e nella tipologia della sfida; in questo ambito, i percorsi sotterranei risultano forse i meno riusciti, anche

In co-op, anche gli scontri più colossali possono diventare delle simpatiche scampagnate. Non alla modalità "Seria", però.

Sotto il profilo estetico, le mappe per le partite versus si lasciano guardare con piacevolezza.

Nel corpo dell'articolo ho dimenticato di parlare degli elicotteri controllati dagli alieni. Eccoli qui.

IL FRAG DI UNA VOLTA

Le partite in versus di SS3 non hanno lo stesso appeal di single player e co-op, nonostante la vera pletora di modalità disponibili (in tutto 8, anche in questo caso esportate dagli immediati predecessori): l'idea di eliminare i nemici da un contesto come quello di Serious Sam significa scegliere di fare a meno di una delle componenti più caratterizzanti dell'esperienza. Tuttavia, in modo simile a quanto visto in Duke Nukem Forever, le partite competitive di Serious Sam sono anche in grado di riportare indietro di qualche anno, quando le skill si misuravano a missilate in faccia, e potrebbero regalare diverse ore di divertimento ai nostalgici del frag di UT e Quake 3.

se riescono a spezzare efficacemente il ritmo dell'azione, con enigmi di elementare risoluzione e ulteriori variazioni sul tema (nella testa sento ancora il fracasso delle space monkey). Ci è dispiaciuto, però, rilevare il notevole ridimensionamento della vena umoristica: tra i segreti se ne trovano alcuni capaci di strappare il sorriso, e forse ce ne sono di più divertenti nascosti in qualche anfratto, ma battute e scenette demenziali risultano più centellinate, se messe a confronto con i siparietti e gli easter egg degli altri episodi, ulteriormente rimpolpati nei remake HD. In compenso, le risate isteriche non mancano, così come i momenti di e-

LA GRAFICA DI SS3:BFE È PROFONDAMENTE PERSONALIZZABILE, CON UNA GRANDE QUANTITÀ DI OPZIONI DEDICATE AL SISTEMA, ALLA POTENZA DELLA GPU E ALLA QUANTITÀ DI MEMORIA VIDEO

Il Devastator sarebbe un arma esagerata per qualsiasi videogame d'azione. Non per SS3:BFE, però, specie nella parte finale.

Cerchiamo sempre di fare del nostro meglio.

IL GIUSTIZIERE CHITINOSO

Poche righe per omaggiare lo scorpione immortale: come DRM "creativo", Croteam ha inserito un nemico invincibile che si attiva con le copie non originali, rendendo impossibile la sopravvivenza del giocatore. Non si tratta di un'assoluta novità come metodo, e nemmeno di un sistema invalicabile, ma la trovata rimane simpatica e apprezzabile, oltre che meno invasiva di altri DRM (comunque eludibili dai pirati più indefessi).

In co-op i nemici isolati durano dai 2 ai 3 secondi netti.

strema esaltazione di fronte a orde capaci di far impallidire qualunque eroe, tranne Sam.

GIBS CONTRO IL SOLE

Lo spazio qui intorno è costellato da doverosi approfondimenti sulla trama, sul multiplayer competitivo e sull'ottimo comparto co-op, a cui vi rimandiamo per farvi un'idea completa dell'offerta di gioco. Prima di chiudere, però, è necessario dedicare il giusto spazio all'impianto tecnico di SS3, visto che abbiamo a che fare con una produzione marcatamente PC-based, capace di spremere al massimo le risorse hardware a nostra disposizione: poligoni, fisica e IA sono tenuti a bada, con la consueta propensione per il numero di modelli rappresentati a schermo, giungendo però a un risultato encomiabile e davvero competitivo, per la validità di illuminazione, ombre ed effetti vari, con grande sfoggio di rifrazioni e dettagliate normal map. Certo, per giocare al massimo del dettaglio è necessaria una macchina a dir poco prestante, sicuramente non alla portata di tutte le tasche; tuttavia, è anche vero che l'impianto SS3 è profondamente personalizzabile, con una grande quantità (davvero, quasi al pari di un file di configurazione editabile) di opzioni dedicate al sistema, alla potenza della GPU e alla quantità di memoria video. Di contro, ancora una volta la creatura di Croteam manca delle rifiniture tecniche degli FPS ad altissimo budget, con una resa ancora imperfetta delle animazioni, elementi di presentazione troppo generici, qualche bug minore e una scarsa incisività di scene d'intermezzo e passaggi narrativi. Difetti non proprio trascurabili, naturalmente, che però non riescono a sminuire più di tanto il risultato finale: Sam, se mai lo avete amato, è tornato con tutto ciò che serve per divertirvi, anche se ha lasciato i contenuti rivoluzionari a qualcuno di più intelligente di lui...

Mario Baccigalupi
secondvariety@sprea.it

SERIOUS SAM HA SAPUTO RECUPERARE LE COMPONENTI FONDAMENTALI DEGLI SHOT'EM UP A SCORRIMENTO ANNI '80/'90

Sostando ai margini delle arene, oltre i limiti della mappa giocabile, è facile diventare lo spuntino di vermi giganti.

IL PARERE DEL KEISER

Per riuscire ad apprezzare al meglio la superba ignoranza e difficoltà che contraddistinguono da sempre la serie di Serious Sam occorre arrivare almeno a metà del gioco. Che non è poca cosa: tra cunicoli bui, strade aperte piene di coperture da sfruttare come neppure il peggior Call of Duty, e una speciosa scarsità di armi davvero potenti, le prime tre/quattro ore sono proprio bruttine. Noiose, frustranti, si attraversano a fatica continuando a chiedersi "ma quando comincia il gioco vero?" Tra mappe meno lineari del solito, mitragliatrici da disattivare, combattimenti senza mordente e persino un livello in cui occorre sparare il meno possibile (!), il gioco sembra procedere alla ricerca di una propria identità. Poi, finalmente, al termine di un ostico (era ora!) scontro con un'astronave aliena, sviluppatori e Serious Sam si arrendono a se stessi e alla propria storia: i livelli diventano enormi canaloni da cui irrompono centinaia di mostri uno più grosso e cattivo dell'altro, l'arsenale si arricchisce di ordigni dalla potenza assurda e le battaglie si fanno dure, durissime nonostante il proliferare di curativi e munizioni. Preparatevi a riscoprire (o a scoprire per la prima volta, a seconda dell'età) il piacere e il tormento del quicksave/quickload, perché si morirà parecchio, anche senza scegliere i livelli di difficoltà più elevati. Serious Sam è quello che è: uno si aspetta determinate cose ed è giusto che gli vengano date; allo stesso modo, chi è troppo giovane per aver giocato i primi due può apprezzare al meglio il peculiare gameplay che l'ha reso tanto popolare. Però... impossibile non notare quanto uguali siano rimaste tante, troppe cose: tolte alcune piccole innovazioni, tutto il resto è noto e stranoto da più di dieci anni. L'ambientazione egizia. I kamikaze senza testa. Gli scheletri galoppanti. I tori che caricano. Il cannone. Il lanciarazzi. I comportamenti dei nemici, immutati. Persino gli effetti sonori sono gli stessi! Poi uno finisce che pensa che gli sviluppatori si siano un po' troppo impigriti... ed è un peccato, oltre a non essere del tutto vero, perché Serious Sam 3 (da metà in avanti, ricordo) è comunque un vero spasso: bello da vedere, impegnativo, esilarante, in grado di premiare il "bel gioco" e quindi regalare soddisfazioni enormi, con un multiplayer ricchissimo come solo su PC può essere.

Claudio "Keiser" Todeschini (keiser@sprea.it)

Commento

Per gli amanti degli FPS completamente asserviti alla sfida, SS3 rappresenta una delle due opzioni moderne praticabili, accanto ad Hard Reset. Una simile impostazione rappresentava già una nicchia nel 2001 e nel 2004, quando hanno visto la luce Serious Sam: The First Encounter e Painkiller, e naturalmente oggi lo è ancor di più; per lo stesso motivo, è ancora più bello rilevare come in entrambi i casi si tratti di validissime produzioni, anche sul piano tecnico, capaci di ripagare gli appassionati a colpi di pura adrenalina. Pur proponendo meno varianti, però, il gioco di Croteam è ancora il migliore: al di là dell'offerta di gioco, completa e piuttosto longeva, il pregio principale di Sam è che se ne frega di accontentare i maniaci di potenziamenti, armi modificabili e missioni secondarie. Queste cose vanno ricercate altrove, perché lui ha da offrire esclusivamente Big Guns e battaglie estenuanti, a uso e consumo di chi non ne ha mai abbastanza.

- ⊕ Epico.
- ⊕ Notevole sotto il profilo visivo.
- ⊕ Co-op divertentissimo.

- ⊖ La rievocazione delle origini può risultare ridondante.
- ⊖ Poco rifinito.

VOTO 86

CPU: Dual Core 2 GHz (Dual Core 2.4 GHz) **RAM:** 1 GB (2 GB)
SCHEDA VIDEO: ATI Radeon HD 3600/NVIDIA GeForce 8600GT (ATI Radeon HD 3800/NVIDIA GeForce 8800GT)
SPAZIO SU HD: 1 GB **CONNESSIONE:** ADSL
SVILUPPATORE: Digital Reality **PUBLISHER:** Kalypso Media Digital
DISTRIBUTORE: Steam **MULTIPLAYER:** Internet
LOCALIZZAZIONE: Completa **PREZZO INDICATIVO:** € 9,99

skydriftgame.com

SKYDRIFT

I titoli del genere combat racing non sono mai stati tra i più numerosi, almeno su PC, ed è una lacuna di cui ci siamo sempre lamentati. A diversi mesi dal suo debutto su Xbox 360 e PS3, l'ultima fatica di Digital Reality arriva anche sui nostri monitor.

Senza tanti preamboli e nessun filmato di presentazione, SkyDrift ci catapulta immediatamente a bordo di un aereo con l'obiettivo di sconfiggere gli avversari sfruttando armi, velocità e la nostra capacità di tenere in pista una via di mezzo tra un velivolo da combattimento e un'automobile ultrapompata in grado di volare.
Il gioco consente di scegliere tra otto aerei (più tre disponibili nel DLC, si veda il box apposito) diversi, ciascuno con i suoi valori di velocità, accelerazione, resistenza, maneggevolezza e via discorrendo, sufficientemente ben distribuiti così che nessuno risulti fastidiosamente più performante degli altri, e che sia possibile vincere una gara anche con i "modelli base", a patto di guid... pardon, volare bene e sfruttare nel migliore dei modi i power-up sparsi lungo i tracciati. I bonus sono sei, e ricalcano grosso modo quelli che siamo abituati a vedere in questo genere di giochi, dai missili agli scudi, passando per mine, kit di riparazione e onda d'urto, che può essere utilizzata sia come attacco sia come difesa. L'uso dei power-up è reso più tattico da due elementi originali del gioco: il primo è la possibilità di potenziarli (parecchio) raccogliendone un altro dello stesso tipo, cosa che potrebbe spingere a tesaurizzarli prima di usarli con superficialità. I missili, per esempio, da semplici razzi diventano ordigni a ricerca, risultando – come potete facilmente immaginare – infinitamente più efficaci. Il secondo, importante aspetto da non trascurare è la possibilità di convertire i bonus in turbo, operazione fondamentale per lo sprint finale, o per recuperare gli avversari se si rimane indietro. L'aereo è in fiamme, manca poco al traguardo: lo riparo e mi accontento del secondo piazzamento, o lo converto e cerco di vincere in volata, a rischio di farmi distruggere? Una scelta strategica che vi ritroverete a fare piuttosto spesso. Anche perché, e vale la pena sottolinearlo, non c'è alcun effetto elastico, nel gioco: sbagliate troppo spesso e vi ritroverete implacabilmente in fondo alla classifica, con gli avversari che se ne fregano altamente della vostra posizione. Tutti questi elementi contribuiscono a creare un gameplay meno lineare di quanto ci si possa aspettare, con diversi aspetti strategici di cui tener conto durante le gare, a tutto vantaggio del grado di sfida e di impegno.

L'AEREO È IN FIAMME, MANCA POCO AL TRAGUARDO: LO RIPARO E MI ACCONTENTO DEL SECONDO POSTO, O CERCO DI VINCERE IN VOLATA, A RISCHIO DI FARMI DISTRUGGERE?

IN "PISTA"...

Le piste complessive sono sei, più le varianti invertite. Non tantissime, va detto, ma caratterizzate da uno stile unico, realizzate con grande varietà e attenzione ai particolari, piene zeppe come sono di scorciatoie e ostacoli naturali, curve strette, precipizi in cui tuffarsi a 90° per mettere a dura prova la vostra attitudine al volo. Non mancano elementi dinamici come ponti che collassano, vulcani in eruzione, geyser e compagnia bella, che distraggono parecchio durante corse già abbastanza incasinate di loro, e che possono anche cambiare (leggermente) il percorso da seguire, comunque limitato da muri invisibili. Le modalità di gara sono tre: di potenza, di velocità e survivor. Le prime sono le classiche competizioni che durano un numero prefissato di giri in cui sfruttare al meglio i power-up; nelle gare di ve-

Per sbloccare lo scenario successivo occorre piazzarsi almeno sul podio in tre delle cinque gare che compongono il precedente.

Distruzione dell'avversario immediatamente davanti a me e conquista del primo posto in classifica. Che gusto!

Le manovre a "lama di coltello" sono spesso indispensabili, ma non abusatene, o rischiate di non capire più da che parte state andando!

Incredibilmente, "accarezzare" la lava non provoca danni. In compenso, schiantarsi contro qualunque cosa è fin troppo facile. Sempre.

ANCHE SE USATE IL CONTROLLER, I COMANDI MOSTRATI A VIDEO SONO QUELLI RELATIVI ALLA TASTIERA. A VOI IL COMPITO DI "INTUIRE" I CORRISPONDENTI PULSANTI SUL PAD

locità spariscono i bonus, e al loro posto compaiono anelli dorati in cui infilarsi per ottenere temporanei "boost" di potenza: prendetene due o tre di fila, e SkyDrift vi "sparerà" alla velocità di un WipeOut qualsiasi! Il Survivor è invece la versione aerea del Knockout di Need for Speed, in cui il pilota che si trova in fondo allo scadere del tempo viene eliminato, fin quando non ne rimane uno solo. Spoiler alert! Esiste un'ultima variante, giocabile solo all'ultimo stadio, che miscela alla grande tutti questi elementi, risultando di gran lunga la più frenetica e divertente: peccato sia sfruttata così poco. Sarebbe stato forse meglio che divenisse una modalità sbloccabile da poter poi utilizzare a piacimento su altri circuiti; in questo caso, però, sarebbe stato necessario avere l'opzione di creare corse personalizzate, che risulta invece (incredibilmente, a mio modo di vedere) assente. Le corse complessive sono trentadue, suddivise in sette stage, ciascuna affrontabile in modalità Facile, Media o Difficile. Mai sottovalutare il comportamento degli avversari: l'Intelligenza Artificiale è sempre piuttosto agguerrita, anche al livello di difficoltà più basso. Il gioco in rete (senza DLC) offre la possibilità di gare rapide, o personalizzate, in cui impostare il numero di giocatori e di giri, e la tipologia della competizione. Le corse online sono davvero divertenti, in gran parte perché il gioco non soffre di lag o di particolari problemi di connessione, cosa che ultimamente su PC sta diventando fatto piuttosto raro e apprezzato. Va anche detto che non è che ci sia chissà quale ressa, sui server di gioco.

Le gare di velocità sono vere e proprie botte di adrenalina: meglio affrontarle con un aereo adeguato!

DUE DLC DI SOSTANZA (PIÙ O MENO)

Appena uscito, SkyDrift già offre due DLC a pagamento, e che per il prezzo a cui sono venduti potevano anche tranquillamente essere inseriti nel gioco completo.
Il Gladiator Pack (1,49 €) aggiunge il Deathmatch e il Team Deathmatch alle modalità di gioco online, oltre a sei arene appositamente realizzate per questo tipo di gare.
L'Extreme Fighters Premium Airplane Pack (0,73 €) aggiunge solo tre aerei, non molto diversi dai migliori già presenti nel gioco originale. Inutile, aggiungeremmo.

SOTTO IL PROFILO TECNICO...

Dal punto di vista tecnico SkyDrift è un port da console, purtroppo realizzato con una certa approssimazione. Se sotto l'aspetto estetico il gioco non delude né stupisce, risultando assolutamente adeguato alle aspettative per un prodotto di questo tipo e per la fascia di prezzo a cui viene venduto, molto meno curata è invece l'interfaccia utente. Il supporto per la tastiera è previsto, ma non funziona molto bene con un modello che assomiglia più a quello di una macchina che vola che non a un aereo vero e proprio, e che sfrutta in maniera molto riuscita i due stick analogici per le manovre più estreme. Non essendo poi previsto un toggle per l'acceleratore automatico, i pulsanti da premere (tra virate strette, power-up, turbo, freno, conversione in boost, scambi di bonus e via discorrendo) sono talmente tanti che anche con un controller per Xbox 360 risulta difficile tenere tutto sotto controllo, specialmente all'inizio. La mappatura dei comandi del pad non è configurabile, così come non è previsto alcun supporto per il mouse, neppure per muoversi nei menu. A completare il quadro piuttosto avvilente, anche se usate il joypad, i comandi mostrati durante il tutorial sono quelli relativi alla tastiera, e viene lasciato al giocatore il compito di "intuire" i corrispondenti sul pad. Per finire, i controlli stessi non seguono l'orientamento dell'aereo, il che vuol dire che se vi trovate a novanta gradi, in piena "curva a coltello", fondamentale per le virate strette, i comandi non si orientano con l'aereo, ma rimangono gli stessi, costringendo a un non poco intuitivo sforzo per capire come riallinearsi.

Claudio "keiser" Todeschini
keiser@sprea.it

Commento

SkyDrift ha due grossi punti a favore: essere uno dei pochi combat racer in circolazione, cosa che lo rende immediatamente appetibile agli appassionati del genere, e di costare meno di dieci euro. Di più, ha il pregio di essere anche divertente, e con alcuni elementi di gameplay piuttosto originali, in particolare l'uso strategico dei power-up. Davvero spassoso in multiplayer, specialmente con il DLC per il deathmatch. Di contro, la conversione da console non è molto curata, specialmente per quel che riguarda interfaccia utente e controlli, e che – tra i suoi molti difetti – rende di fatto obbligatorio l'uso di un pad con due stick analogici.

- ⊕ Ottima gestione dei power-up
- ⊕ Pochi tracciati, ma molto vari
- ⊕ Multiplayer divertente

- ⊖ Conversione da console modesta
- ⊖ Tecnicamente nella media

VOTO 79

■ **CPU:** 2.0 GHz (Dual Core 2.0 GHz) ■ **RAM:** 1 GB (2 GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** Nvidia 7600 (GTX 400)
■ **SPAZIO SU HD:** 1,5 GB ■ **CONNESSIONE:** ADSL

■ **SVILUPPATORE:** Frozenbyte ■ **PUBLISHER:** Frozenbyte
■ **DISTRIBUTORE:** Halifax ■ **MULTIPLAYER:** Locale, Internet
■ **LOCALIZZAZIONE:** Sottotitoli ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 12,99

trine2.com

Trine 2

Riusciranno i nostri tre eroi ad aiutare ancora una volta il Trine? Di sicuro si, se ci siete voi alla guida di questa "compagnia della piramide volante"!

Il mercato degli sviluppatori indipendenti è sempre più ricco di titoli originali, gradevoli e in molti casi sorprendenti. Forti di un prezzo al pubblico accattivante e di una distribuzione istantanea e capillare grazie alle piattaforme di digital delivery, queste piccole realtà (una volta erano le cosidette garage company, ora avranno anche qualche scrivania in uno sperduto palazzetto di uffici, ma la sostanza non cambia) stanno letteralmente vivendo una nuova età dell'oro. Prendete i Frozenbyte Studios: relativamente piccoli, ma pieni di idee. Uno dei loro progetti di maggior successo è stato Trine, un platform game con enigmi basati sulla fisica ricco di elementi interessanti, capaci di incollare vecchi e nuovi giocatori allo schermo. Ebbene, a distanza di poco più di un anno dalla pubblicazione, i "byte congelati" ci riprovano con un seguito che riprende in tutto e per tutto lo spirito, le meccaniche e la qualità complessiva del primo episodio. La buona notizia, quindi, è che c'è ancora speranza per la creatività, in questo matto, matto mondo...

PER CHI HA GIOCATO IL PRIMO TRINE, QUESTO SECONDO EPISODIO RISULTERÀ PARECCHIO FAMILIARE

TRIUMVIRATO EROICO

Per chi ha giocato il primo Trine questo secondo episodio risulterà parecchio familiare, in quanto, come detto poco fa, il gameplay è rimasto identico in ogni aspetto, dalle abilità dei personaggi alle meccaniche di soluzione dei vari puzzle proposti, passando persino per l'aspetto estetico complessivo. Per tutti gli altri, invece, facciamo un breve riepilogo-introduzione. I protagonisti della nostra avventura sono ben quattro: tre eroi e un artefatto. Tutto ha inizio quando l'artefatto, il Trine vero e proprio, torna a convocare Amadeus, il mago della compagnia, per una nuova missione di salvataggio del mondo. Amadeus, che sarà pure un mago di altissimo livello ma in quanto a coraggio non è proprio il primo della classe, cerca di rifiutare. Poi, il ricordo della terribile moglie che lo attende a casa e una buona dose di responsabilità, lo convincono a partire per la spedizione. Verrà raggiunto subito dopo da Pontius, il cavalie-

Il Trine convoca ancora una volta I tre eroi... quale sarà il nemico da affrontare questa volta?

Un piccolo esempio di come si possono usare i poteri del mago Amadeus per trasformare un semplice ramo in uno scivolo per l'acqua magica. Cosa crescerà sullo schermo? Sicuramente nuove piattaforme!

Un fiore parlante? Il guerriero sembra piuttosto perplesso, al riguardo, ma lui dove c'è un'avventura si butta senza remore...

re. Uomo senza macchia e paura, il cavaliere è come da tradizione il braccio armato del gruppo.
I due, non sapendo ancora cosa voglia il Trine da loro, raccolgono per strada un'altra vecchia conoscenza, il terzo elemento del party: Zoya, la ladra, che imbraccia le sue armi non tanto per senso del dovere, quanto per la promessa di tesori e ricompense varie. Parliamo di tre eroi molto differenti e piuttosto simpatici nel loro ruolo stereotipato, pronti per imbarcarsi in una spedizione che promette fama, gloria e ricchezza. Ci può essere una trama meno suggestiva per un plattform fantasy?

A OGNUNO IL SUO

La struttura di Trine è molto semplice ma non deve trarre in inganno. I tre eroi (Mago, Cavaliere e Ladra), hanno poteri e abilità uniche e possono scambiarsi di posto in qualsiasi momento, a piacere. Il loro ruolo, lungo ogni percorso che compone i singoli capitoli della storia, è unico ma intercambiabile. Facciamo un esempio per capire meglio il meccanismo: ci troviamo di fronte a una porta chiusa dall'altra parte di un dirupo. Il mago può sollevare degli oggetti e con questi costruire una specie di ponte sopra il dirupo, lasciando poi al cavaliere il compito di spaccare il portone e proseguire per la "schermata" successiva (e si noti che non usavo il termine schermata da almeno una decina d'anni... Ah, che nostalgia!). O, in alternativa, è possibile usare la ladra e il suo rampino per penzolare attraverso il buco appesi a un ramo. Trine 2 non obbliga in alcun modo il giocatore a usare questo o quel personaggio in particolare, e lascia una libertà che, pur se a tratti guidata, può essere considerata "totale". I poteri dei tre personaggi sono specifici, insomma, per affrontare determinate situazioni, ma questo non impedisce di trovare modi più creativi per risolverli. Il mago, per dirne una, può imparare incantesimi per costruire due, tre e persino quattro oggetti dal nulla, oppure per lanciare e spostare i nemici sullo schermo, godendo così di un minimo di capacità di combattimento. Il cavaliere, invece, può imparare a lanciare il martello da guerra, oltre che a usare spada e scudo d'ordinanza, andando in parte a sovrapporsi alle abilità della ladra, che può sparare frecce oltre a dondolarsi con il suddetto rampino. Insomma, la caratteristica principale di Trine 2 è la varietà: di situazioni e puzzle da risolvere e di poteri da impiegare. Il risultato è un plattform bidimensionale che sembra uscire dallo schermo tanto corposo e completo risulta alla vista: ogni livello dei 12 presenti nella campagna è ricco di trabocchetti, trappole, scontri armati... in poche parole, di azione e tanto ragionamento. Le sfide da affrontare vanno da foreste piene di goblin e rami penzolanti alle paludi di zeppe di ragni e pozze venefiche, passando per la casa infestata e i suoi calderoni fino a... non roviniamo la sorpresa, tanto la varietà c'è tutta anche come ambientazioni.

OGNUNO DEI 12 LIVELLI PRESENTI NELLA CAMPAGNA È RICCO DI TRABOCCHETTI, TRAPPOLE E SCONTRI ARMATI

Bolle che svolazzano, calderoni pieni di nemici, fiamme roteanti: gli ostacoli di Trine 2 sono senza dubbio vari e variegati.

Il mago ha costruito uno snodo per l'aria assemblando pezzi presi qua e là: molti enigmi vanno risolti più col cervello che con i muscoli...

I semplici boss che ogni tanto si metteranno sul cammino degli eroi non offrono una sfida al livello delle sezioni puzzle...

Gli specchi magici alla Portal permettono di fare davvero decine di cose: teleportare fiamme e acqua, far saltare gli eroi a distanze altrimenti irraggiungibili e tante altre che dovrete scoprire da soli.

Ogni livello dei 12 che compongono la campagna ha un'ambientazione e un tema diverso che ben rende l'idea di avventura attraverso il mondo di Trine.

DA UN GIOCO CHE FA DEL PUZZLE IL SUO PUNTO FORTE DI SICURO NON CI ASPETTIAMO UNA SFIDA TROPPO ALTA

UN MONDO IN UN LAMPO

A voler ben vedere, purtroppo, Trine 2 gode degli stessi identici pregi e dei difetti del suo precursore. Così come con il primo Trine, infatti, l'unico vero problema con l'intero gioco è dato dalla complessità globale del titolo, molto bassa. A inficiare questo fattore ci pensano la durata complessiva dei livelli e, soprattutto, la presenza di decine di checkpoint in grado di riportare in vita eroi morti e ripristinare energie. Certo, da un gioco che fa del puzzle il suo punto forte di sicuro non ci aspettiamo una sfida troppo alta, ma anche così Trine 2 scorre via talmente veloce che è un peccato, lasciando il giocatore un po' amareggiato. A questo aggiungete anche che gli scontri armati coi nemici non sono certo difficilissimi, e che i pochi boss presenti a fine stage sono poco più che una formalità e avrete il quadro della situazione. Per fortuna il gioco recupera parte della longevità attraverso il sistema di upgrade degli eroi: ogni cinquanta pozioni raccolte è possibile spendere un punto skill nella schermata preposta. Le abilità aggiuntive vanno dal consentire un numero maggiore di oggetti che il mago può evocare a spade di fuoco e scudi per il guerriero, passando per frecce di ghiaccio per la ladra e tante altre piccole - ma in alcuni casi decisive - aggiunte. Il tutto, a onor del vero, è in parte reso superfluo dalla possibilità di "respeccare" in qualsiasi momento. Siete arrivati a un punto in cui vi servirebbe una spada di fuoco per eliminare velocemente tanti nemici?

La schermata delle abilità sbloccate e sbloccabili: ogni eroi ha un set di skill extra che possono decisamente tornare utili in molte situazioni.

Detto fatto, basta rimpiazzare i punti e subito dopo tornare alla configurazione precedente. Trine 2, lo avrete intuito, fa di tutto per rendere semplice la vita al casual gamer o a chi vuole poter giocare in lassi di tempo molto brevi. La parte per così dire "hardcore" è lasciata alle suddette pozioni, che non vengono mai rigenerate, diventando così una specie di collezionabile da recuperare una volta completata l'intera avventura, o alle varie poesie e immagini artistiche nascoste nei forzieri sparsi qua e là. A dirla tutta c'è anche l'unica vera novità rispetto il primo Trine, la modalità multiplayer, che può essere usata sia in locale (sullo stesso PC) sia in rete, per un massimo di 3 giocatori:

Tra i vari scenari che i nostri eroi devono superare ci sono anche piccoli laghi da percorrere a nuoto: sott'acqua, però i poteri non funzionano...

Surfin in Trine is amazing! I poteri non permettono di muovere oggetti direttamente sotto al mago, ma con un po' di fantasia...

La ladra può penzolare con il rampino e saltare sulle piattaforme. Con un po' di pratica è possibile usare questa abilità per scovare intere aree nascoste, posizionate nei luoghi più impensabili.

Sposta l'oggetto e usalo per proteggerti dai nemici, poi impiegalo come piattaforma.. I puzzle di Trine 2 sono più difficili da spiegare a parole che da risolvere!

CON UN GIOCO COSÌ SEMPLICE AVERE BEN TRE EROI SU SCHERMO RENDE UNA PASSEGGIATA ANCHE LA SFIDA PIÙ OSTICA IN SOLITARIO

qui ogni utente può usare un solo eroe e deve collaborare con gli altri per risolvere i vari puzzle.
Idea apprezzabile, forse però realizzata in modo un po' troppo affrettato: con un gioco così semplice avere ben tre eroi su schermo rende una passeggiata anche la sfida più ostica in solitario, trasformando di fatto l'intera avventura in una passeggiata tra amici.

I COLORI E I RUMORI DELLA MAGIA

Sul piano puramente tecnico, Trine 2 è assolutamente e senza alcuna remora uno die più bei plattform visti di recente, capace di surclassare il già godibile predecessore. Ogni area (o schermata, che dir si voglia) è ricca di dettagli da ammirare, e di animazioni da gustarsi. A questo dovete aggiungere un uso intelligente della rotazione dello schermo e delle inquadrature che riescono a dare profondità anche a un gioco teoricamente "piatto". Infine, va segnalato un uso del colore azzeccatissimo e capace di dipingere un mondo magico... ci siamo capiti, no?
Davvero, non si può recriminare nulla sul piano estetico, così come non si può non che lodare il comparto sonoro, a partire dalle voci del narratore e degli eroi. La colonna sonora risulta gradevole e molto pertinente, sebbene forse non così varia come il comparto grafico.

Massimo "NKZ" Nichini
(nkz@sprea.it)

I nemici, anche quando compaiono in gruppi, non sono mai un grosso problema. Anche perché è sufficiente recarsi al vicino checkpoint per fare il pieno di energia!

Commento

Trine 2 è un plattform vecchio stile che di vecchio non ha nulla. Puzzle basati sulla fisica, poteri ed eroi intercambiabili, un aspetto grafico più che apprezzabile... E tutto questo viene proposto a un prezzo contenuto, impreziosito da tante piccole aggiunte come la modalità multiplayer o gli oggetti collezionabili. Davvero un ottimo prodotto, solo lontano dalla perfezione per la sua struttura troppo semplice da "portare a casa": livelli corti e infarciti di checkpoint, nemici mai veramente pericolosi, boss semplici da eliminare. Pazienza, vorrà dire che per una sfida più corposa aspetteremo Trine 3!

- ⊕ Coloratissimo e meraviglioso a vedersi!
- ⊕ Tanti puzzle da risolvere!
- ⊖ A tratti realmente troppo semplice.

VOTO 85

■ **CPU:** Dual Core Intel 2.0 GHz o AMD equivalente (Quad Core) ■ **RAM:** 2 GB (3GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** ATI Radeon HD3750/nVidia GeForce 8600 GT (ATI serie HD4890/nVidia GTX 260)
■ **SPAZIO SU HD:** 5 GB ■ **CONNESSIONE:** ADSL, 56 Kbps
■ **SVILUPPATORE:** Nicolas Games ■ **PUBLISHER:** Nicolas Entertainment Group
■ **DISTRIBUTORE:** Gamersgate ■ **MULTIPLAYER:** Assente
■ **LOCALIZZAZIONE:** Assente (audio e sottotitoli in inglese) ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 34,90

www.afterfall-universe.com

La realtà è insidiosa, a volte peggio di un incubo a occhi aperti.

Afterfall: InSanity

Così, a caldo, il titolo di Nicolas Games sembra perfetto per tirare fuori classiche considerazioni da "occasione mancata", su un videogioco che avrebbe potuto rivelarsi superbo ma si è perso per strada. In realtà, però, non esiste un solo momento in cui si ha la sensazione che Afterfall: InSanity possa farcela, a superare una certa soglia di qualità, perché già nella prima ora di gioco, contestualizzata in un sogno "premonitore" con funzioni da tutorial, il panorama tecnico di luci e ombre è troppo sbilanciato su queste ultime; allo stesso tempo, il gameplay presenta una certa ricchezza e le ambientazioni sono meno scontate, rispetto alla media degli action d'ispirazione post-apocalittica, ma in entrambi i casi il risultato finale è solo accettabile, pur facendo rientrare nel giudizio un bonus per l'impegno e la relativa originalità. Resta apprezzabile l'idea promozionale al lancio di AF:InSanity, con il preordine simbolico di 1 euro a premiare la fiducia dei giocatori, per un videogame tutto sommato coraggioso: non è altrettanto lodevole, però, il tentativo di bilanciare l'offerta con un prezzo quasi al top all'uscita, nonostante i tanti problemi irrisolti che il gioco si porta dietro. Lode al coraggio, insomma, a patto che non lo dobbiamo pagare noi.

IL RISULTATO FINALE È SOLO ACCETTABILE, PUR FACENDO RIENTRARE NEL GIUDIZIO UN BONUS PER L'IMPEGNO E LA RELATIVA ORIGINALITÀ.

VERSO IL CIELO

Se si descrivono le caratteristiche di Afterfall: InSanity, senza menzionare la riuscita dei singoli aspetti, risulta subito chiaro il buon potenziale: il gameplay cerca di mischiare in modo ragionato e personale diverse opportunità, insite in survival horror, action puri e action-RPG (attenzione, però: di vere caratteristiche di ruolo in AF:I non ce n'è nemmeno mezza), per offrire una varietà in grado di spingere avanti il giocatore, insieme alle inattese aperture della trama. C'è il combattimento all'arma bianca, per esempio, portato su un registro più ragionato rispetto a un comune tritaossa, in linea con una componente esplorativa altrettanto metodica; sicuramente vanno menzionate anche le statistiche associate alle armi (martelli, asce e similari vanno gettate, per raccoglierne altre, mentre pistole fucili hanno uno slot a testa), che danno modo di scegliere con criterio il gingillo adatto a una certa situazione, oppure il proprio stile in fatto di combattimento; ancora, poi, sono da ricordare i tanti minigiochi, semplici ma divertenti, legati all'hacking delle interfacce e al funzionamento dei macchinari, oltre all'inserimento di Quick Time Event un poco meno noiosi della media. Fra le feature "di peso", però, c'è anche un sistema legato alla sanità mentale del protagonista, memore delle soluzioni adottate in diversi giochi horror (anche relativamente recenti, da The Thing a Cryostasis, da Dark Corners of the Earth ai titoli di Frictional Games): pure in questo caso la soluzione di Nicolas Games è piuttosto fresca, con un meccanismo che determina minore stabilità con pistole, mitra e fucili, in caso di apparizioni e spaventi vari, ma allo stesso tempo dona maggiore resistenza e velocità nel combattimento ravvicinato, proprio nelle situazioni in cui adrenalina e stress si sommano insieme.
La storia del gioco non è troppo coerente e nemmeno chiarissima, ma è anche molto generosa nel veicolare contenuti coinvolgenti, sotto il profilo visivo e tematico. Il nostro psichiatra Albert Tokaj parte dal suo habitat "naturale", un gigantesco rifugio sot-

Il riferimento estetico a Dead Space è evidente, anche se il problema di Afterfall InSanity non è certo la personalità.

Vi do un piccolo aiuto per interpretare l'immagine: il cielo in alto a destra non è un bug grafico.

I minigiochi non sono tutti allo stesso livello, ma riescono a spezzare il ritmo in modo convincente.

A tratti, le doti dell'UE3 sono sfruttate a dovere.

FRA LE FEATURE "DI PESO" VA MENZIONATO IL SISTEMA LEGATO ALLA SANITÀ MENTALE DEL PROTAGONISTA, MEMORE DELLE SOLUZIONI ADOTTATE IN DIVERSI GIOCHI HORROR.

terraneo, e pian piano si fa strada verso la superficie, in mezzo a mutanti e pericoli sempre più estremi, visitando debitamente le devastazioni urbane (dove la luce del sole ferisce a morte) nell'ultima parte di AF:I; in mezzo c'è la sezione più interessante sul piano scenico, sulla quale manteniamo il riserbo sottolineandone, però, il felice ricorso a un meccanismo di scatole cinesi, fra convinzioni del protagonista e reale stato delle cose, al di sotto di una complicata cortina illusoria. Insomma, con tutta questa carne al fuoco, nella narrazione come nel gameplay, sulla carta AF:I è in grado di far sognare un amante della sci-fi videoludica, alla ricerca di una parola nuova sul genere post-apocalittico.

ADESSO SVEGLIATEVI, PERÒ.

Purtroppo, quanto di buono abbiamo detto fin qui può essere in gran parte smontato, senza cattiveria, ma con doverosa professionalità. E, badate bene, non abbiamo nulla da ridire su un impatto estetico in forte odor di clonatura (da Dead Space, naturalmente, con tanto di indicatore sulla tuta, in questo caso per il livello di sanità mentale): alla fine questa linea d'ispirazione si va a tuffare in un mare di caratteristiche eterogenee e interessanti, che avrebbero potuto portare a un risultato molto apprezzabile, in un mondo dove progetti di questo genere si materializzano senza decine di grafici, scrittori e game-designer ad ammazzarsi di lavoro. Fra gli aspetti positivi, come detto, ci sono gli attributi legati alle armi: che senso ha, però, inserire simili dettagli, quando il più potente gingillo a due mani, l'ascia da pompiere, è presente in ogni dove? Oppure, che utilità può avere una maggiore reattività con le armi bianche, se poi i nemici fanno la fila come alle poste? Peraltro siamo già abituati agli avversari diligenti, ma il principale problema di AF:I è di aver ricercato, in modo lodevole ma senza buoni risultati, una complessità fuori dalla portata di un team piccolo e inesperto: le animazioni e la modellazione dei personaggi rientrano negli standard di 5 o 6 anni fa, a parte gli effetti e le discrete texture (il motore è l'UE3), con l'aggiunta di bug grafici e inquadrature incomprensibili per le cut-scene. E poi ci sono le finishing move delle armi bianche, identiche a loro stesse (e quindi brutte) dall'inizio alla fine, seguite a ruota dalle intelligenze artificiali irrisorie e dalle scarse reazioni "fisiche" da parte dei nemici, nei combattimenti con armi da fuoco, che rimangono fermi o zompettano qua e là senza alcun criterio.
Ci sono un paio di fattori, però, capaci di non far rimpiangere troppo le circa 8 ore necessarie a completare AfterFall: InSanity (primo di una trilogia, nelle intenzioni degli sviluppatori): sicuramente c'è la varietà descritta nel paragrafo precedente, con tante caratteristiche di gameplay che, per quanto imperfette, riescono a spingere il giocatore lungo i livelli; le ambientazioni, inoltre, sono molto lineari in termini di game-design ma sono anche ben fatte sotto il profilo scenico, caratteristica per certi versi sorprendente, in un videogioco così scarso in tanti altri aspetti.

Mario Baccigalupi
secondvariety@sprea.it

Non mancano gli scontri contro i boss, spettacolari ma piuttosto insipidi in termini di meccaniche.

Commento

Senza la ferrea volontà di una software house indipendente, un progetto come Afterfall non esisterebbe nemmeno. Allo stesso tempo, però, solo un team grande ed esperto avrebbe potuto portare il gioco fuori della mediocrità, sulla base di un budget più corposo: ci sono diverse caratteristiche interessanti, nel survival horror post-apocalisse di Nicolas Games, nel gameplay come nell'approccio a storia e scenari, ma ogni buona intenzione va a infrangersi contro gli scogli della realizzazione finale, in termini tecnici e nel controllo delle feature giocabili. Resta un esperimento lodevole, nella ricerca di strade alternative per un action, ma solo se a guardarlo è un giocatore che ha investito appena un euro, in prevendita, per pagare il prodotto completo a metà prezzo. Tutti gli altri rinuncino o restino in stand-by: in casi come questo un robusto abbassamento di prezzo è la routine, così da appagare la propria curiosità senza rimetterci.

- ⊕ Ostinatamente vario.
- ⊕ Alcuni scenari riusciti.
- ⊖ Profonde carenze tecniche.
- ⊖ Rapporto qualità/prezzo sbilanciato verso il basso.

VOTO 58

CPU: Dual Core 2.4 GHz **RAM:** 2 GB
SCHEDA VIDEO: ATi Radeon HD 2600/nVidia GeForce 7900 GS
SPAZIO SU HD: 4 GB **CONNESSIONE:** ADSL

SVILUPPATORE: KTX Software **PUBLISHER:** Valusoft
DISTRIBUTORE: Steam **MULTIPLAYER:** Internet
LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli **PREZZO INDICATIVO:** € 9,99

www.hells-reach.com/

THE HAUNTED: HELL'S REACH

I 4 Eroi di KTX Software fanno il loro dovere, contro i demoni dell'inferno e contro i redattori che si accaniscono sui titoli a basso budget...

La prova di The Haunted: Hell's Reach ha dovuto attendere il suo turno, dopo l'abbuffata dei titoloni e degli altri prodotti di maggior peso, lo scorso mese, e questo ha permesso di notare, una volta di più, la cattiveria che si può scatenare sui videogame "minori" (e davvero non è un bel servizio agli sviluppatori più volonterosi, in quest'epoca di meta-score). Certo il gioco di KTX Software ha l'ardore di sfidare survival horror online ben più famosi e prestanti, come L4D e Killing Floor, ma i risultati sono tutt'altro che disprezzabili: l'azione ha una sua precisa identità e il divertimento non manca, nell'ennesimo massacro delle orde di mostri, per la spettacolarità dei combattimenti e per alcune feature del gameplay, magari non perfettamente calibrate ma anche più coraggiose della media. Il difetto principale di TH:HR, probabilmente, è che spende tutte le sue carte un po' troppo rapidamente, al punto che bastano un paio di partite versus e co-op per spaziare in lungo e in largo le caratteristiche di gioco, al di là del numero di mappe e modalità. E gli elementi sul tavolo non sono né pochi, né irrilevanti, per quanto schizzino intorno al giocatore alla velocità di un proiettile.

DUELLO INFERNALE

Non è il caso di rimanere nemmeno 5 secondi sul background di The Haunted: Hell's Reach: 4 avventurieri sono schierati contro le forze del Male, incarnate nei Demoni e nei loro Serventi, fino alla disfatta o alla vittoria finale (visto? Immagino abbiate letto in 2, massimo 3 secondi). Per entrare nell'analisi del gioco, invece, possiamo innanzitutto dire che l'impianto generale riporta a Killing Floor per la propensione al co-op e per il compito di eliminare possenti orde, fino al boss finale, e si differenzia da L4D per la mancanza di una precisa linea "narrativa": già alle prime battute, però,

Il buon livello dello spettacolo visivo aiuta a coprire i limiti delle animazioni, a volte legnose e irrisolte.

La collaborazione è fondamentale, per sopravvivere agli sgherri dei demoni, ma anche l'iniziativa personale è particolarmente importante, in TH:HR.

TH:HR mostra di sfruttare bene la diversa visuale, in questo caso la terza persona, per dare un sapore diverso agli scontri, con tante combo a mani nude ed effetti gore più spettacolari ed esagerati. Darsela a gambe non è dunque l'unica opzione praticabile in assenza di munizioni, ed è invece possibile esibirsi in una serie di mosse e finishing move, che si differenziano a seconda della combinazione fra tasti direzionali e un paio di pulsanti.
Allo stesso modo, le regole di gioco spingono alla frenesia e al costante movimento sulla mappa, in modo più "individualista" rispetto ai titoli citati: speciali item appaiono in posizioni casuali, ad esempio, ed è necessario correre nei loro pressi e distruggerli, pena il verificarsi di eventi quali terremoti, cadute di massi infuocati e piogge acide (è possibile, in questo senso, ripararsi sotto a pensiline e zone al coperto); l'uccisione di uno dei personaggi umani, inoltre, comporta l'apparizione di una pietra "anima", che allo stesso modo deve essere disintegrata dagli altri giocatori, in questo caso per far rinascere il compagno e recuperare energia, oppure per impedire che uno dei mostri si trasformi in un abominio più veloce e potente. Le creature si evolvono comunque, però, in versioni ben differenziate sul piano estetico e nella portata dei poteri, mentre un sistema di crescita prevede che le uccisioni con le armi da fuoco generino upgrade a scelta, per la pistola, il

IL GAMEPLAY ASIMMETRICO DELLE PARTITE VERSUS METTE DI FRONTE UMANI E DEMONI, DA CONTROLLARE RISPETTIVAMENTE IN STILE ACTION E CON UNA MINIMALE INTERFACCIA STRATEGICA

In una sola partita è possibile passare da una mitragliatrice leggera a un gatling, raccogliendo i potenziamenti con una frequenza quasi eccessiva.

Un bel massacro nella visuale demoniaca. I Serventi vanno materializzati a una certa distanza dagli umani, secondo le varianti disponibili.

fucile o la mitragliatrice, attivando versioni più potenti e letali degli stessi gingilli (ho contato almeno 5 varianti per ogni arma, dalla doppia pistola al doppio shotgun, passando per fucili d'assalto e light machine-gun).
In parte, queste caratteristiche sono presenti anche nelle partite in singolo, ma appare chiara la propensione del gioco verso le arene online, con riferimento al co-op e alla peculiare modalità competitiva: un po' inaspettatamente, a dire il vero, abbiamo trovato in TH:HR un gameplay asimmetrico che mette di fronte gli umani, nelle dinamiche appena descritte, e demoni privi di una vera entità corporea, capaci di generare "serventi" diabolici per contrastare la mattanza e uccidere tutti gli eroi. Azione contro strategia, dunque, un mix non nuovo e sempre difficile da portare a compimento, che qui cerca di caratterizzarsi sul piano della velocità di esecuzione: il demone dispone di visuale libera e cursore, per decidere con precisione il punto d'apparizione dei Serventi, mentre l'interfaccia elenca le unità e rende disponibili i respawn, a seconda delle caratteristiche di forza, velocità e resistenza.
Peccato, però, che alcuni limiti impediscano alla struttura di risultare funzionante al cento per cento: per il giocatore nei panni del demone la vittoria non è semplice, a causa dell'eccessiva velocità del cursore e della necessità di infilare la visuale in ogni pertugio, visto che non è previsto alcun effetto trasparenza per tetti e coperture; la situazione si fa ancora più complicata per via della potenza delle armi degli umani e dell'elevato numero di munizioni (una generosa ricarica appare quando vengono svuotate 2 armi su 3), con l'ulteriore conseguenza di sminuire il ruolo degli attacchi ravvicinati. La difficoltà è inoltre sbilanciata in diversi punti, con particolare riferimento allo scontro finale con il diavolone, in co-op e peggio ancora in solitaria: non si tratta nemmeno di una sfida impossibile però, così come non è corretto affermare che i demoni non possano vincere in alcun modo, se usano al meglio le proprie risorse. Si tratta solo di rimettere a posto un po' di valori, in un auspicabile intervento correttivo, per bilanciare meglio un gameplay comunque interessante, nel suo approccio pirotecnico al genere. Infine, sotto il profilo visivo, possiamo ritenerci moderatamente soddisfatti: è evidente che i grafici di TH:HR hanno dimostrato meno esperienza, rispetto a Valve e Tripwire, nel donare alle orde un aspetto efficace senza pesare sul conteggio dei poligoni (visto l'affollamento generale); allo stesso tempo, gli effetti distruttivi risultano opportunamente spettacolari, con mappe ben concepite, sotto il profilo estetico e funzionale, tante armi da passare in rassegna e un discreto campionario di mostri da affrontare (se si includono le varianti potenziate e le relative abilità). È anche giusto ribadire, però, il principale limite di TH:HR, da ricercare nell'eccessiva velocità con cui qualsiasi caratteristica viene snudata, senza ulteriori approfondimenti dell'esperienza online. La lezione dei perk di Killing Floor, ad esempio, poteva essere seguita per "rapire" il giocatore oltre la partita in corso, con benefici permanenti capaci di rendere un po' meno ostica la sopravvivenza, da sbloccare partita dopo partita. Invece si rimane con un'esperienza in grado di alimentare una manciata di allegre serate, in compagnia di qualche amico. Il ché, al prezzo di una pizza, non è nemmeno male.

Mario Baccigalupi
secondvariety@sprea.it

IL DIFETTO PRINCIPALE DI TH:HR È CHE SPENDE TUTTE LE SUE CARTE UN PO' TROPPO RAPIDAMENTE

Dopo essere morto nel difficilissimo finale, direttamente all'inferno, seguo un compagno che sopravvivrà ancora per una decina di secondi.

DEMONIZZAMI TUTTO

Una manciata di righe per elencare le modalità disponibili: in singolo e in co-op (fino a 4 giocatori, nel numero dei personaggi) è possibile affrontare le 8 mappe nelle opzioni Sopravvivenza e Inferno, che consistono rispettivamente nella solita resistenza a oltranza e nella necessità di affrontare 4 ondate, per poi scontrarsi con il boss finale. In Battaglia, invece, 8 giocatori, equamente divisi fra eroi e demoni, si fronteggiano con controlli action da una parte e interfaccia simil-strategica dall'altra. Infine c'è la modalità Demonizzatore, forse la più interessante, in cui la struttura co-op si trasforma progressivamente in uno scontro competitivo: i combattenti uccisi vanno a rimpolpare le fila dei demoni, mutando il proprio obiettivo finale nel totale sterminio degli umani.

Commento

Mi sono divertito a giocare a TH:HR, combattendo in stile action dalla parte degli umani o con le minimali opzioni strategiche della fazione demoniaca. Varietà del gameplay e contenuti grafici sono assolutamente onesti, considerato il costo contenuto, e spingono a buttarsi nelle diverse opzioni di gioco e a esplorare le tante mappe disponibili, sfoggiando armi a profusione in una sarabanda frenetica e selvaggia. Peccato per le imprecisioni del gameplay, che rendono TH:HR frustrante o incompiuto in alcune sezioni, e per la mancanza di feature in grado di tenere alto l'interesse per il gioco, al di là di una manciata di adrenaliniche partitelle.

- ⊕ Indiavolato ritmo action.
- ⊕ Versus asimmetrico, con un pizzico di strategia.
- ⊖ Troppo frenetico nell'introduzione dei contenuti.
- ⊖ Imprecisa taratura della difficoltà.

VOTO 68

■ **CPU:** Pentium 4 1.6 GHz (P4 2.0 GHz) ■ **RAM:** 64 MB RAM (1 GB per Vista/7)
■ **SCHEDA VIDEO:** ATI o Nvidia con 128 MB RAM (GeForce 5900 o superiore)
■ **SPAZIO SU HD:** 600 MB ■ **CONNESSIONE:** nessuna

■ **SVILUPPATORE:** Wadjet Eye Games ■ **PUBLISHER:** Wadjet Eye Games
■ **DISTRIBUTORE:** Wadjet Eye Games ■ **MULTIPLAYER:** Assente
■ **LOCALIZZAZIONE:** Assente ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 14.99 $ (19,99 $ per la serie completa)

rosablackwell.com

BLACKWELL DECEPTION

Se, come me, non avete mai sentito sentito parlare della serie Blackwell, l'uscita del quarto episodio potrebbe essere l'occasione giusta per gustarsi una serie di avventure dal sapore retrò e dalla scrittura eccellente.

Ho cominciato a nutrire interesse per Blackwell Deception quando ho scoperto che si trattava del nuovo lavoro di Wadjet Eye Games, software house indipendente capitanata da Dave Gilbert (nessun legame con Ron), la stessa di Gemini Rue, chicca uscita lo scorso anno. A quel punto ho scoperto che si tratta del quarto capitolo di una serie iniziata nel 2006, che ruota attorno ai personaggi di Rosangela Blackwell (medium di New York) e il fantasma di Joey Mallone. Insieme, i due offrono aiuto spirituale a coloro che non si sono ancora resi conto di essere morti, e devono essere accompagnati nell'aldità. L'avventura inizia con un caso "tutorial" non particolarmente impegnativo, utile più che altro a introdurci alle meccaniche del gioco, all'interfaccia punta e clicca (niente che un avventuriero non abbia mai visto prima, intendiamoci) e al controllo dei due personaggi. Al termine di questo incarico, Rosa riceve una telefonata dal suo vecchio amico Jeremy, un giornalista che ha bisogno del suo aiuto per "chiudere" una storia: una volta a casa sua, Rosa scopre che Jeremy non è più nel mondo dei vivi, ancorché ignaro della cosa, e decide di aiutarlo nella sua ricerca. Ben presto le indagini condurranno alla scoperta di un misterioso contatto che potrebbe essere la chiave per risolvere l'enigma, ma al tempo stesso sveleranno un più ampio disegno fatto di intrighi, omicidi, falsi medium e cospirazioni. Nel corso dell'avventura emergeranno diversi riferimenti e personaggi dei capitoli precedenti, che contribuiscono a far luce sul passato dei protagonisti; ciò detto, il gioco rimane comunque perfettamente godibile (e comprensibile) anche ai nuovi arrivati. A questo proposito, il mio personalissimo consiglio è provare il demo, che è comunque abbastanza lungo, e se come me vi ritrovate accalappiati dalla storia, comprate il bundle e cominciate dall'inizio. Il peculiare rapporto tra i due protagonisti, oltre a essere fonte di divertenti scambi di battute, influenza anche il gameplay, perché occorrerà farli lavorare insieme per risolvere i vari enigmi; Rosa può interagire con sia con vivi che con morti, ma è bloccata da ostacoli fisici; dal canto suo, l'incorporeo Joey non può manipolare gli oggetti (limite che non manca mai sarcasticamente di far notare ogni volta che cerchiamo di fargli raccogliere qualcosa) ma è in grado di raggiungere luoghi altrimenti inaccessibili.

BD non è un'avventura lunghissima (un paio di sere): dura comunque più delle precedenti ed è "onesta", senza stratagemmi che allungano il brodo.

L'interfaccia di gioco è quella classica delle avventure punta e clicca; il computer e il taccuino di Rosa sono stati sostituiti da un più moderno smartphone, che permette di controllare appunti e posta elettronica, e persino svolgere alcune ricerche con un clone di Google interno al gioco. Gli appunti presi possono anche essere combinati tra loro per creare nuovi argomenti di cui parlare con gli altri personaggi, uno degli aspetti più innovativi del gioco, che costringe a prestare più attenzione del solito a nomi, luoghi e indizi. Gli enigmi sono ben strutturati, di difficoltà crescente, specialmente verso la fine; niente di particolarmente criptico o impossibile da capire, ma che potrebbe richiedere un certo sforzo di "pensiero laterale", e la costante attenzione a ciò che circonda i diversi personaggi. Graficamente Blackwell Deception si presenta con un look davvero "old school", a cui si affiancano i ritratti disegnati dei personaggi impegnati nei dialoghi, e che sembrano quasi stridere con la grafica in bassa definizione del resto del gioco: personalmente avrei preferito uno stile più omogeneo, come già visto in Gemini Rue. Ottima la colonna sonora, e ancor di più le voci che doppiano tutti quanti i personaggi: un prodotto realizzato in economia, ma comunque con mestiere.

Claudio "keiser" Todeschini
keiser@sprea.it

Commento

Un'avventura non particolarmente difficile, lunga il giusto, con un look e un feeling davvero retrò, ma che più di tutto regala una storia "seria", tematiche non banali, personaggi molto curati e dialoghi davvero ben scritti. Presa da sola non costa poco, ma ci sono il demo e l'offerta del bundle completo da considerare. Unico, vero limite, la mancanza dell'italiano: ci sono i sottotitoli, ma chi non sa l'inglese è tagliato fuori. Se siete appassionati di avventure grafiche e ancora non la conoscevate, Blackwell è una serie tutta da scoprire.

- ⊕ Storia e personaggi molto "ricchi"
- ⊕ Enigmi ben integrati nella trama
- ⊕ Azzeccata grafica retrò
- ⊖ Solo in inglese

VOTO 81

CPU: Dual Core 2 GHz (Quad Core 2.2 GHz) **RAM:** 2 GB (4 GB)
SCHEDA VIDEO: Nvidia GeForce 8600/ATI Radeon HD X2600 (Nvidia GeForce GTX 590/ATI Radeon HD 6970)
SPAZIO SU HD: N.D. **CONNESSIONE:** ADSL
SVILUPPATORE: Techland **PUBLISHER:** Deep Silver
DISTRIBUTORE: Koch Media **MULTIPLAYER:** Internet
LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli **PREZZO INDICATIVO:** € 9,90

www.deadislandgame.com/

Dead Island Bloodbath Arena

Visto che per molti Dead Island è stato "Borderlands con gli zombie", questo DLC continua l'analogia presentando la versione made in Techland del Mad Moxxi's Underdome Riot...

Questi due simpatici aborigeni hanno deciso di rimanere come stoccafissi in piedi, anche dopo essere stati ri-uccisi...

Se è vero che l'abito non fa il monaco, Dead Island rappresenterebbe inequivocabilmente l'incarnazione binaria di tale proverbio. Inizialmente presentato in sordina, raggiunse fama e gloria grazie al fantastico trailer che narrava con una sequenza non lineare la disperata lotta di una famiglia contro un'orda di zombie, culminando con la trasformazione della giovane figlia in non morto. Un filmato potente come un pugno dritto nello stomaco, che ha fatto interessare al progetto di Techland praticamente tutti quelli anche solo lontanamente affascinati dalla cultura zombie sdoganata da Romero e riportata in auge da Max Brooks. Ma, tirate le somme, Dead Island presentava poco o nulla del fenomenale pathos promesso da tale anteprima, offrendo un'esperienza ruolistica in prima persona con grande enfasi su botte, armi e potenziamenti, ma decisamente carente sul piano dell'emozione e del terrore. Bloodbath Arena del resto non fa nulla per arricchire la narrazione: si apre infatti con un gruppo di militari che, preso possesso di un bunker pieno di cibo e armi, ha messo su quattro arene di difficoltà crescente, dove mettere alla prova le abilità di combattimento dei marmittoni contro orde di infetti. Un po' come i Golan di Kenshiro, ma con gli zombie e senza il sergente che sembra Hulk Hogan. Trama terrificante a parte, i giocatori che vorranno abbandonarsi alla carneficina organizzata dal folle Comandante Dixon dovranno vedersela contro l'assedio di ondate "zombesche" sempre più impegnative, intervallate da brevi pause in cui riorganizzarsi e riparare l'equipaggiamento danneggiato. Ogni assalto presenterà obiettivi secondari che, se perseguiti, doneranno esperienza bonus ai giocatori più competitivi. I nemici inizieranno il loro attacco in piccoli gruppi facilmente gestibili ma, giunti alla ventesima orda o giù di lì, vanteranno numeri in grado di mettere a dura prova il vostro istinto di sopravvivenza e le performance del vostro PC. Proprio sul versante ottimizzazione BA se la cava sufficientemente bene, vista la smodata mole di nemici da muovere negli scontri più impegnativi, ma allo stato attuale il DLC è penalizzato da qualche bug di troppo come l'assenza inspiegabile del sonoro o nemici che rimangono dritti in piedi, anche dopo essere stati fatti fuori. Soldi, esperienza e armi acquisite potranno essere utilizzati nella campagna principale assieme a un nuovo strumento di distruzione, nella fattispecie una granata sonica. Ovviamente l'avventura da il meglio di sé con altri giocatori umani, ma può essere affrontata anche in singolo con tutte le difficoltà del caso, dato che il numero dei nemici non si adatta a quello dei sopravvissuti.

Danilo "Dan Hero" Dellafrana

Trama di un certo livello, non c'è che dire.

Commento

Bloodbath Arena cerca di accontentare quasi tutti: da chi ha finito il gioco principale e vuole continuare a potenziare il proprio personaggio menando le mani senza curarsi di esplorazione e quest, fino a quelli che desiderano accumulare esperienza e armi prima di tornare ai livelli più impegnativi della campagna. Dimentica però di offrire qualcosa a chi cerca un filo di trama da affiancare a quella, di per sé misera, del gioco base. A seconda di quello che cercate potete decidere se devolvere o meno i dieci euro alla causa di Techland, magari sperando in future espansioni un filo più ricche.

\+ Uccidere zombie è sempre divertente

− A parte la carneficina insensata, il DLC non offre nulla

VOTO 62

■ **CPU:** Dual Core 2 GHz (Quad Core 2.2 GHz) ■ **RAM:** 2 GB (4 GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** Nvidia GeForce 8600/ATI Radeon HD X2600 (Nvidia GeForce GTX 590/ATI Radeon HD 6970)
■ **SPAZIO SU HD:** 16 GB ■ **CONNESSIONE:** ADSL
■ **SVILUPPATORE:** Team6 Game Studios ■ **PUBLISHER:** Strategy First
■ **DISTRIBUTORE:** Steam ■ **MULTIPLAYER:** Internet
■ **LOCALIZZAZIONE:** Assente ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 29,90

flatout3chaosdestruction.com

FLATOUT 3: CHAOS & DESTRUCTION

Più che un videogioco, FlatOut 3 è una "case history" da manuale su come prendere una serie divertente, bella e amata e gettarla alle ortiche. Dite che sono troppo brutale? Giocate a FlatOut 3, poi vediamo cosa dite voi!

I segnali che potevano indurre a preoccupazione erano diversi: per cominciare, lo sviluppo di FlatOut 3 era passato da Bugbear Entertainment (impegnata con Ridge Racer Unbounded) a Team6 Game Studios, studio olandese che da anni propina giochi di corse a bassissimo budget uno più brutto dell'altro. Il publisher è Strategy First: che non si occupi primariamente di titoli racing lo dice anche il nome. Per finire, il gioco è stato annunciato solo una settimana prima della sua uscita. Ci siamo comunque fatti forza, abbiamo accantonato ogni dubbio e ci siamo avvicinati a FlatOut 3 carichi di speranza e ottimismo. Non l'avessimo mai fatto...

IL PASSATO

I precedenti titoli della serie erano (sono!) piccoli capolavori di guidabilità arcade, battaglie su tracciati assurdi, piste devastabili nelle quali si guadagna turbo commettendo ogni sorta di stunt e di incidente, e una carriera che offre diverse modalità, dalle gare più "tradizionali" ai Destruction Derby. Chicca sulla torta, fin dal primo episodio, i minigame con lo sventurato pilota, scagliato fuori dal parabrezza della macchina e utilizzato per fare canestro, giocare a flipper, a minigolf o a football. FlatOut 3, da questo punto di vista, si presenta (quasi) bene: manca la carriera, ma le modalità di gioco sono ben nove, dalla corsa normale ai minigame dello stuntman, passando per corse in notturna e di pura velocità, sfide tra monster truck, destruction derby, competizioni offroad e persino cinquanta challenge, la modalità che più di tutte si avvicina a una "campagna", ma che in realtà consiste in obiettivi slegati gli uni dagli altri. All'inizio di una gara si possono scegliere il livello di difficoltà, il numero di partecipanti, l'auto con cui competere e – fondamentale! – l'inutile personaggio da mettere al volante: ognuno ha una sua storia, di cui non frega niente a nessuno, e la cui scelta non incide minimamente sul gameplay, salvo forse chiedersi perché abbiano sprecato tempo (beh forse non così tanto) a "inventarsi" ventuno nomi come Amber Tiffany Lane, Eric Speed, Eva Mentoz e Katy Boxingsale. Saliamo in macchina e cominciamo a correre, ma non prima di esserci messi degli occhiali da sole o qualcosa per proteggere la vista, perché la clamorosa pochezza del motore grafico è orrendamente mascherata da una quantità di bloom, colori saturi, scintille e motion blur da far sanguinare gli occhi. Se riuscite a superare l'impatto iniziale, la gara può avere inizio, e con essa la presa di coscienza della pochezza immonda che vi trovate davanti: il ritmo è insostenibile, da tanto è veloce, al limite del fastidioso; le piste sono un susseguirsi di angoli retti, ostacoli per metà distruggibili e per metà di puro granito, senza alcun elemento che permetta di distinguere gli uni dagli altri; le macchine sembrano go-kart, non trasmettono alcuna sensazione di peso, di controllo o di maneggevolezza; quando vanno a sbattere contro qualcosa hanno due sole reazioni: o rimbalzano con la leggerezza e l'imprevedibilità di una pallina di carta spinta dal vento, oppure si distruggono. Questo avviene a prescindere da qualsiasi parametro di velocità, angolo di impatto, modello di auto: potete prendere una buca ed esplodere, oppure andare a sbattere contro una casa a duecento all'ora e ripartire come se nulla fosse. In questo, sporadicamente, potete anche provare a urtare gli avversari e danneggiarli, scoprendo che anche qui tutto avviene in maniera semi-casuale. Le gare hanno un solo aspetto positivo: non c'è l'effetto elastico. Visto il livello complessivo del gioco, più che per una precisa scelta di design, vien da pensare che sia più che altro per pi-

LA CLAMOROSA POCHEZZA DEL MOTORE GRAFICO È ORRENDAMENTE MASCHERATA DA UNA QUANTITÀ DI BLOOM, COLORI SATURI, SCINTILLE E MOTION BLUR DA FAR SANGUINARE GLI OCCHI

Per la nota legge dell'invariabilità di Team6, la velocità a cui ci si muove non cambia le probabilità di un evento casuale a seguito di uno scontro con un avversario.

Sono riusciti a rovinare anche i Monster Truck... Chissà come si arrabbierà il dottor House!

Le visuali di gioco sono tre, due esterne e una dal paraurti. Quella da lontano è l'unica che riduce il rischio di mal d'auto.

UN PEDIGREE DI TUTTO RISPETTO

Per avere un'idea dei lavori sfornati in passato da Team6 Game Studios basta spulciare il loro sito ufficiale: Shanghai Street Racing, Manhattan Chase, Amsterdam Taxi Madness, Berlin Taxi Racer, Taxi Rally Gold, Scooter War3z, Super Taxi Driver 2006, Amsterdam Racer, Paris Chase, Ultimate Monstertrucks, German Street Racing, Europe Street Racing, French Street Racing e Street Racer Europe. Wow. Piccola chicca, hanno anche realizzato – in esclusiva per il museo torinese della Fiat e il Fiat 500 - Club Italia – una "simulazione" basata sulla storica 500, che alterna domande sul traffico (?) a sezioni di guida attraverso i "tipici paesaggi italiani" a bordo della Fiat 500 F, 500 L o 500 Sport, disponibili "nei colori originali"! Purtroppo tale capolavoro è giocabile solo al museo, e non altrove. Peccato.

Ecco. Questo è quanto rimane della licenza di FlatOut.

Un destruction derby su una pista ghiacciata. Divertente, fin quando non inizia la gara.

grizia, perché ci si mette meno a scrivere una AI che corre pensando ai fatti propri che una che tiene conto del comportamento del giocatore.

LE ALTRE MODALITÀ

Vogliamo dare qualche chance anche alle altre modalità? E perché no? Ce ne sono così tante, qualcosa di buono deve esserci per forza! Trattandosi di una licenza "importante", quelli di Team6 hanno palesemente pensato di giocarsi tutte le loro carte e hanno attinto a piene mani dal loro catalogo, che spazia dai monster truck alle corse clandestine, passando per qualcosa in fuoristrada e su pista, nella speranza – forse – di riuscire a creare qualcosa di decente. E invece no. Neppure la legge dei grandi numeri riesce a salvare FlatOut 3 dalla sua desolante miseria. I bigfoot sono assurdamente goffi da controllare, e corrono su piste che sono solo banalissime arene con qualche ostacolo roccioso messo lì tanto per rendere tutto più "tattico"; le gare di velocità si svolgono su circuiti più regolari, ma sono riusciti a rovinare pure quelle infilandoci ostacoli impossibili da evitare che puntualmente distruggono la macchina, come se uno si divertisse a vederla esplodere solo per il fatto di aver preso una buca. Le matte risate! Le arene e le battaglie stile Destruction Derby sono caotiche, e ci si può spendere qualche minuto più delle altre solo perché sono modalità intrinsecamente divertenti di loro, non perché siano fatte bene: i difetti di guida, la fisica demenziale, la casualità degli esiti degli scontri sono del tutto identici a quelli delle gare normali, e ugualmente frustranti. Le corse in fuoristrada sono brutte come quelle normali, con l'aggiunta del fondo sconnesso e della polvere che si alza da dietro le macchine. Avvilenti, per la pochezza con cui sono stati realizzati, i "giochini" della modalità Stuntman. E via così per tutte le altre... Ah, ma c'è il multiplayer! Dai, proviamolo! Ho lasciato aperto il browser dei server per una decina di minuti, nel frattempo mi sono fatto il caffè, son tornato a guardare come andava, poi sono andato a leggere TGM nel luogo più comodo della casa, mi sono rimesso al computer e ancora non c'era nessuna partita a cui collegarsi. Bella lì! Sulla qualità del comparto tecnico c'è davvero poco da dire: basti sapere che il primo FlatOut, anno di grazia del 2004, era più bello da vedere, e le deformazioni delle vetture molto più realistiche. I suoni e le musiche sembrano pescati dagli archivi di pubblico dominio. Non mi dilungo su bug e mancanze dell'interfaccia, come la telecamera che si resetta a ogni gara, l'impossibilità di ridefinire i pulsanti del pad, o il controller che ogni tanto fa le bizze e se ne va per conto suo.

Piccola (e seria) nota finale: il voto che leggete qui sotto è simbolico, ovviamente. FlatOut 3 è un brutto gioco e va evitato come la peste, anche se gli avessimo dato 40. La cosa che più di tutte irrita, però, è lo scempio fatto della licenza: se Team6 avesse prodotto uno dei suoi tanti titoli uguali a tutti gli altri che ha sfornato in questi anni e l'avesse venduto per 10 euro, probabilmente non ce lo saremmo neppure filato, o magari l'avremmo valutato per quello che è, un mediocre gioco di corse realizzato con un budget risicatissimo. Non possiamo però tollerare lo squallido tentativo di lucrare su una serie di successo. Aridatece Bugbear!

Claudio "keiser" Todeschini
keiser@sprea.it

QUANDO VANNO A SBATTERE CONTRO QUALCOSA, LE MACCHINE RIMBALZANO CON LA LEGGEREZZA E L'IMPREVEDIBILITÀ DI UNA PALLINA DI CARTA OPPURE SI DISTRUGGONO

Commento

FlatOut 3 è uno degli esempi più riusciti di come si possa rovinare una bella licenza. Non c'è davvero nulla da salvare in una produzione approssimativa, una qualità meno che mediocre, piena di bug, dal design inesistente, farcita di cose messe lì tanto per fare, con una giocabilità inesistente. Di più, irritante e fastidiosa. Ma siccome ci piace trovare un 5% di buono in tutto, dobbiamo riconoscere all'ultimo lavoro di Team6 un indiscutibile merito: quello di far tornare una voglia smodata di giocare agli altri titoli. Se ancora non li avete, correte su Steam: tutti e tre insieme costano meno di FlatOut 3.

- ⊕ Fa venire voglia di rigiocare il primo FlatOut
- ⊕ Non sporca per casa
- ⊕ Si disinstalla con un clic del mouse

- ⊖ Tutto il resto

VOTO 15

Stefano Gaburri stepanxol@gmail.com

Anno di uscita: 1999 **Sviluppatore:** Black Isle Studios **Dove trovarlo:** Gog.com

PLANESCAPE: TORMENT

Se da un gioco di ruolo vi aspettate una trama straordinaria e dialoghi memorabili, anziché una frenetica serie di click del mouse e ore passate a filtrare le tonnellate di bottino raccolto, sappiate che è impossibile trovare di meglio sulla piazza...

Per chi è appassionato di retrogaming, o vuole semplicemente gustarsi uno dei molti capolavori che costellano la storia dei videogiochi, Gog.com è una tappa obbligata. Grazie a questo benemerito sito (e ai mai abbastanza lodati sviluppatori di DosBox) oggi possiamo goderci, con pochissime eccezioni, quasi tutti i titoli che hanno fatto la storia, su qualsiasi piattaforma e al costo di un piatto di lenticchie (giustappunto quelle avanzate dal cenone). Gog mette a disposizione dell'assetato avventuriero tutti i grandi classici sviluppati con l'Infinity Engine, tra cui l'originale Baldur's Gate, il seguito BG2 e i due Icewind Dale, tutti muniti delle relative espansioni. Oggi però vogliamo parlare di Planescape, che secondo molti si pone ancora più in alto degli altri capolavori che ho citato. Il perché è presto detto: la ricchezza della trama, la profondità dei personaggi, la varietà delle situazioni – in una parola, la qualità della scrittura – rappresenta una vetta mai raggiunta prima e, purtroppo, neppure in seguito. È incredibile come nell'ultimo decennio gli sviluppatori siano andati sempre più trascurando quest'aspetto, sicuramente fondamentale in un genere che ha nella narrazione e

Questa biondina, dall'aspetto così morigerato, è un succubo pronto "a tentare qualsiasi uomo di ogni età e di ogni razza". Cosa dite, avevate capito dalle ali di pipistrello che qualcosa non andava?

TORMENT È SCRITTO TALMENTE BENE CHE ANCHE CHI LO CONOSCE A MENADITO RESTA SBALORDITO OGNI VOLTA CHE TORNA A RITUFFARSI NEL SUO MONDO

UNA STORIA BEN NARRATA

Ormai non fa certo notizia che ci siano libri tratti da videogiochi o ambientati nel loro stesso universo: Metal Gear Solid, Halo, Mass Effect sono solo alcuni dei titoli che hanno goduto di una "novelization", come si dice in gergo, o hanno ispirato romanzi scritti magari per riempire i vuoti tra un episodio e l'altro di una saga videoludica (pensate che c'è pure il romanzo di God of War, il sanguinoso gioco d'azione per PlayStation il cui protagonista, se va bene, grugnisce). Anche Torment può vantare un romanzo ufficiale, scritto da Ray e Valerie Vallese e pubblicato insieme al videogame (cioè nel 1999). Purtroppo il giudizio quasi universale è che faccia schifo, una proprietà disdicevole in un prodotto editoriale, che salta ulteriormente all'occhio nel momento in cui il materiale originale, una volta tanto, è di una certa qualità. La buona notizia, comunque, è che non voglio parlarvi di questo prodotto ufficiale, ma del romanzo realizzato da Rhyss Hess semplicemente trascrivendo una partita completa, con poca enfasi sul combattimento e molta sui dialoghi, riportati praticamente senza alcuna modifica. Naturalmente si tratta solo di una singola avventura tra molte possibili, e non si possono vedere le molteplici opzioni dei dialoghi, ma d'altro canto non è possibile fare di meglio (tranne, sapete com'è... giocando a Torment!). Be', sapete quant'è lungo il documento finale? Centocinquantamila parole! Che, se non lo sapete, sono un fracco di parole. L'ottima notizia, infine, è che il PDF di questo strano romanzo, realizzato "srotolando" una partita, è incluso nei "bonus" che Gog.com offre a tutti i suoi acquirenti. Wow!

OK, non abbiamo mai detto che i filmati non abbiano sofferto il passaggio di 12 anni.

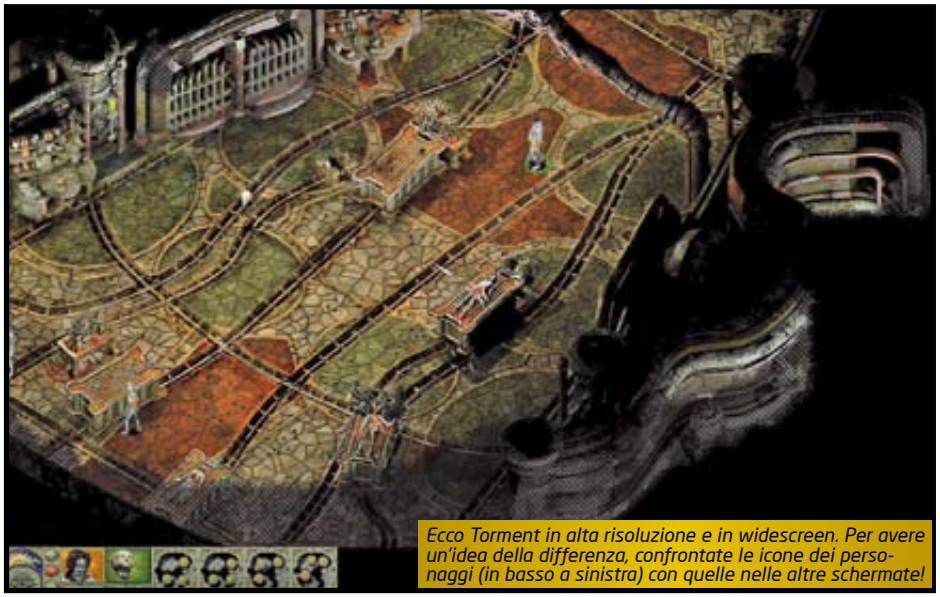
La formazione titolare della squadra del cuore? Maddeché, semmai il nostro mantra di giovani nerd era: "forza, intelligenza, saggezza, destrezza, costituzione, carisma".

Guarda un po' che bella statua, che per uno strano caso è dotata di un enorme martellone. Non vedo l'ora che si animi...

Westeros ha il trono di spade, qui invece c'è... uhm... un trono di cassa toracica.

LA STORIA SI SVOLGE NELL'UNIVERSO DI PLANESCAPE, FORSE UNO DEI PIÙ INTERESSANTI MAI SVILUPPATI PER DUNGEONS & DRAGONS

nel coinvolgimento dei giocatori il suo aspetto fondamentale: Torment, d'altra parte, è scritto talmente bene che anche chi lo conosce a menadito resta sbalordito ogni volta che torna a rituffarsi nel suo mondo. Anzi, molti lo rigiocano solo per gustarsi la scrittura, e c'è chi addirittura ne ha tratto un ponderoso romanzo (di cui parlo nell'apposito box).
A prima vista la trama sembra persino banale: il personaggio che siamo chiamati a interpretare si chiama Senza Nome, dato che all'inizio del gioco si sveglia in preda all'amnesia. Un espediente narrativo fin troppo abusato, non è vero? La cosa però si fa ben presto intrigante e non ci vuole molto a capire che siamo di fronte a un prodotto molto originale. Innanzitutto il luogo del nostro risveglio è un obitorio, poi c'è il nostro corpo, che è coperto da elaborate quanto misteriose cicatrici. Non abbiamo fatto in tempo a registrare questi fatti curiosi che facciamo la conoscenza di... un teschio fluttuante, Morte, che tra una battuta e l'altra ci informa di conoscere una parte della nostra storia! In quattro e quattr'otto i due protagonisti si imbarcano insieme in un'avventura per scoprire chi è Senza Nome, che cosa gli è accaduto e soprattutto perché, se è morto, continua a ritornare ostinatamente in vita!
Il tutto si svolge nell'universo di Planescape, forse uno dei più interessanti mai sviluppati per Dungeons & Dragons (ai tempi ancora "Advanced"): per chi non lo sapesse, si tratta di un'ambientazione completamente diversa dal classico fantasy con nani ed elfi, situata esplicitamente al di fuori del mondo materiale, in una specie di luogo intermedio tra questo e i piani esterni (paradisi, inferni eccetera). Il risultato è un crocevia, una vera e propria terra di mezzo in cui tutto può succedere: una boccata d'aria in un genere spesso funestato dall'uso manicheo degli allineamenti morali, in cui è naturale attaccare a vista degli orchetti "perché sono caotici malvagi".
A questo proposito, tanto per farvi capire che cosa intendo, vi presento alcuni dei compagni d'avventura del buon Senza Nome. Dak'kon è un serio e silenzioso githzerai: una creatura dei piani esterni, originaria del Limbo, la cui razza è impegnata in una guerra eterna con i rivali githyanki. Poi c'è Annah, una giovane tiefling, ovvero un'umana nelle cui vene scorre una dose non indifferente di sangue demonico (e che dei demoni esibisce alcune inquietanti caratteristiche). Poi c'è un succubo, un seducente demonio femmina che cerca di sfuggire alla sua natura intrinsecamente malvagia. Ma il più simpatico di tutti è Nordom, un modron, un essere quasi meccanico che ha vissuto tutta la vita in un mondo di ordine perfetto in cui il rispetto delle regole viene prima di qualsiasi altra cosa e che si ritrova ad affrontare il caos. Sì, è proprio il massimo del "legale neutrale", per chi conosce il sistema di allineamenti di AD&D a cui facevo accenno poco fa...
Tutti questi personaggi sono legati a Senza Nome da un rapporto complesso, e ognuno a suo modo è perseguitato dai fantasmi di un passato difficile che è chiamato ad affrontare per andare avanti. Ma quali sono le loro vere motivazioni? Che cosa li spinge a seguire Senza Nome, un essere misterioso che sembra agire come una calamita per le anime più tormentate?
Nel giro di qualche minuto Planescape: Torment vi farà ridere di gusto e poi riuscirà a commuovervi. Vi gelerà le ossa con un senso di terrore e disperazione per portarvi poi all'esaltazione, coinvolgendovi proprio come un ottimo romanzo.
A questo punto direi qualcosa della trama, ma lo spazio incalza, e dopotutto è meglio così: scopritela da soli, correndo ad acquistare e a giocare a Planescape! Non costa un tubo! Si scarica subito! È in alta risoluzione! Cosa volete di più, un materasso in lattice con copriletto incluso?


Ecco Torment in alta risoluzione e in widescreen. Per avere un'idea della differenza, confrontate le icone dei personaggi (in basso a sinistra) con quelle nelle altre schermate!

MI RACCOMANDO I PUNTINI, TANTI PUNTINI SULLO SCHERMO

Torment è bello, è intrigante, è scritto bene, bla bla. L'abbiamo capito. Anche l'occhio però vuole la sua parte, e per fortuna i Black Isle Studios sanno il fatto loro anche da questo punto di vista: anche la grafica di Torment, infatti, si fa decisamente gradire.
Dodici anni però sono tanti e, francamente, una risoluzione di 640x480 oggi corre il rischio di rovinare l'esperienza a chi, giovane d'oggi abituato ai megaFLOPS, si accosta per la prima volta a questo capolavoro. Ebbene, tutti i niubbacci... ehm, i giovani virgulti le cui retine sono facilmente offese da un numero insufficiente di pixel, saranno lieti di sapere che c'è una patch non ufficiale che aggiunge una modalità video ad alta risoluzione a tutti i giochi realizzati con l'Infinity Engine. Una modalità? Che dico? Il Widescreen Mod, liberamente scaricabile all'indirizzo http://www.gibberlings3.net/widescreen/ , permette di impostare qualsiasi risoluzione grafica a partire da 800x600. E non c'è neppure bisogno di rispettare il rapporto video!
Ora vi immagino già che pregustate un triplo-HD sul vostro monitor da ottocento pollici, ma purtroppo l'interfaccia è in bitmap 2D e quindi non "scala" con la risoluzione; in altre parole se ci lasciamo prendere la mano l'interfaccia del gioco (e soprattutto il testo) rischia di diventare illeggibile. Poco male, basta qualche esperimento per trovare la soluzione più adatta al proprio sistema. Il cambiamento, in ogni caso, è stupefacente: guardate la foto che ho incluso su queste pagine per farvi un'idea!

Più che una rivista, uno stile di vita!

IL mondo Nintendo ti aspetta in edicola!

Se hai perso un numero vai su: www.spreastore.it

Spr ea Editori ITALY

Roberto "il Cinese" Turrini turrini.roberto@tgmonline.it

INDIE zone

PER SEGNALAZIONI, OSSERVAZIONI E INSULTI, IL MIO INDIRIZZO DI POSTA ELETTRONICA VI È AMICO: TURRINI.ROBERTO@TGMONLINE.IT

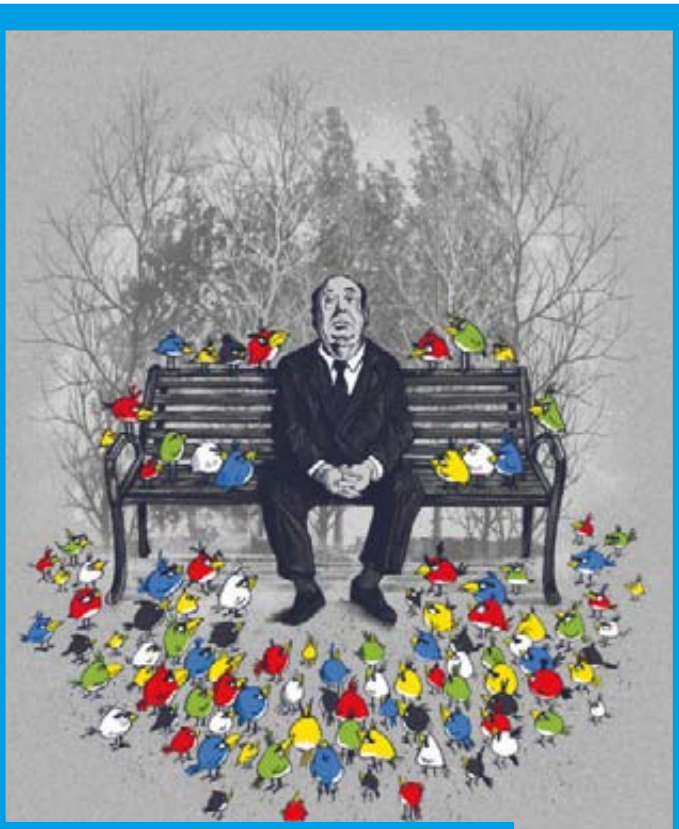
Buoni propositi [per l'anno nuovo]

Un paio di mesi fa, in quel di Milano, si è tenuta la prima edizione della Games Week, una manifestazione organizzata da AESVI (Associazione Editori Software Videoludico Italiana) e dedicata interamente al mondo dei videogiochi. In piccionaia, non lontan[issim] o dagli stand dei big internazionali, si nascondeva un nugolo di sviluppatori italiani, indipendenti e ancora poco conosciuti: Studio Evil, Tiny Colossus, Bloody Monkey, Darkwave Games e Santa Ragione. Nomi che, ai più, non dicono niente... ma che, alle orecchie di chi segue la scena indie, richiamano i concetti di perseveranza, dedizione e, in alcuni casi, coraggio imprenditoriale. Non è certo questo lo spazio per illustrare i videogiochi prodotti dalle singole realtà elencate (anzi, il suggerimento è di andarsi a cercare su internet i rispettivi devblog), ma la loro presenza all'interno di una manifestazione tanto allargata non può che far riflettere. I sentimenti che possono scaturire da questa riflessione, però, sono contrastanti. Da un lato, infatti, non si può fare a meno di complimentarsi con gli organizzatori per aver dato uno spazio a studi così minuscoli (anche se Darkwave Games tanto piccolo non è), dimostrando attenzione anche a questa tipologia di sviluppatori; dall'altro, il rallegrarsi per quel piccolo ammasso ragionato di PC, avulso dai riflettori, dalle cosplayer e dalle telecamere degli operatori, stranamente concentrate a riprendere le discinte standiste dei grandi publisher, lascia un po' d'amaro in bocca. Sì, perché se la scusa per gioire di quei tre metri quadrati di balconata, poco illuminati, a malapena segnalati e fuori dal percorso principale, dev'essere: "Dai, era la prima volta, alla fine è tutto grasso che cola", allora c'è poco di che sorridere. Intendiamoci, l'invettiva non vuole essere una critica nei confronti né di AESVI, né di quei ragazzi che per tre giorni hanno cercato di promuovere i propri giochi (e non solo), quanto l'amara constatazione dell'arretratezza, infrastrutturale e culturale, che circonda l'acerba industria italiana dei videogiochi. Se escludiamo quei due/tre team leggermente più organizzati e che producono titoli mediocri per investitori poco attenti alla qualità, infatti, si potrebbe dire che il cuore dello sviluppo nostrano stesse tutto lì, in quell'angolo del padiglione a lato dell'uscita, nascosto dietro ad un basamento pubblicitario di una non meglio precisata compagnia telefonica. Sullo showfloor c'era posto solo per i protagonisti del botteghino, carichi di quattrini da spendere in mega schermi e spettacoli di teatranti, che per ovvie ragioni attiravano l'attenzione di tutti i presenti, paganti e non. Che funzioni così in tutte le fiere non è il busillis del discorso e certo in Italia non possediamo ancora materia prima sufficiente a costruire uno stand colossale quanto quello di Microsoft o Sony, ma l'augurio che nella prossima edizione la vetrina dedicata all'eccellenza del nostro Bel Paese (cit.) possa godere delle luci della ribalta e, sia mai, riuscire a fruire persino di qualche agevolazione fiscale per l'imprenditorialità legata al settore, non è poi un così cattivo proposito: buon anno eh!

IL PARERE DI NEOSQUALL

Gli sviluppatori indipendenti italiani presenti alla GamesWeek 2011 si contavano sulle dita di una mano. Sistemati su dei banchetti nella "piccionaia" del padiglione e per niente pubblicizzati, sono passati quasi inosservati, sovrastati dal frastuono della musica e degli spettacoli dei "grandi". Forse qualcuno avrebbe dovuto dedicare qualche fondo per consentire la giusta visibilità anche ai "piccoli", premiandone l'ingegno, l'innovazione e, soprattutto, il coraggio.

"Quando quel suono diventerà blu...". (Vasco Rossi - Lo Show, 1993)



Them birds, di Dan Elijah G. Fajardo e Peter Kramar (society6.com/dandingeroz e society6.com/badbasilisk)

QUATTRO CHIACCHERE CON... SANTA RAGIONE.

A cura di Roberto "il Cinese" Turrini turrini.roberto@tgmonline.it

"Perché deve essere un gruppo di canadesi a raccontarci il nostro Rinascimento?". (Paolo Pedercini, 2011)

Torniamo a parlare di [e con] Santa Ragione, il team responsabile del bellissimo Fotonica (n. 277 di TGM). Nicolò Tedeschi e Pietro Righi Riva, impegnati a promuovere il "fronte" indie italiano un po' ovunque, si sono prestati ad un'interessante intervista lampo sul passato, il presente e [forse] il futuro del loro piccolo studio, ma non solo: dentro!

TGM - Sembrerà sciocco, ma una delle prime cose che viene da chiedersi quando si incontra uno studio tutto italiano è: cosa può spingere due giovanotti a cimentarsi con la pratica dello sviluppo, in un paese tanto arretrato come l'Italia? Non era più semplice impiegarsi in banca?

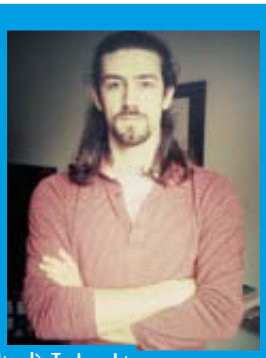
Nicolò *- La paura dei trent'anni che s'avvicinano credo! In realtà è successo tutto un po' a caso. Io e Pietro ci siamo conosciuti diversi anni fa e abbiamo sempre condiviso una forte passione per i videogiochi in genere. Una delle attività preferite, assieme ad altri amici, era l'analisi dei titoli in uscita, con lunghe discussioni sul gameplay e su come avremmo fatto le cose meglio di Miyamoto, se solo avessimo avuto soldi infiniti. Ovviamente non era così, ma dopo qualche anno, non avendo grandi conoscenze di programmazione, abbiamo buttato nero su bianco il design di un gioco in scatola, così per provare. Lavorandoci un po' su, e con l'aiuto di un paio di buoni amici, abbiamo deciso di produrlo... ed ecco che ti ritrovi in mano "Fuga dagli Alieni nello Spazio Profondo" (non si accettano domande sul titolo), con uno studio dal nome "Santa Ragione" e stai lavorando al tuo primo videogame per un concorso di TigSource: "Chi mi ha dato una botta in testa ?". La banca non ci è mai piaciuta e noi non piacciamo a lei credo. Io ho studiato Belle Arti, sto scrivendo la tesi di Laurea proprio ora e Pietro sta concludendo il Dottorato di Ricerca in Design al Politecnico di Milano; non siamo due informatici di formazione, ecco tutto.*

TGM - Cos'è che non funziona, secondo voi, nel nostro Paese? Nel senso: come mai riescono a sviluppare titoli di successo persino in Polonia, mentre noi siamo capaci a malapena di animare un'automobile?

Nicolò *- Ci sono diverse cose che m'infastidiscono dell'Italia, ma dobbiamo capire che lamentarsi non è la soluzione, se vogliamo fare qualcosa va fatto comunque, non importa quali o quanti bastoni tra le ruote ci mettano. Personalmente soffriamo per l'assenza di finanziamenti per la cultura/innovazione di cui, studi come il nostro, potrebbero usufruire per lanciare nuovi progetti; e per la mancanza di agevolazioni fiscali per le aziende giovani. Potremmo andare avanti, ma la cosa che mi dispiace di più è l'incapacità dell'italiano medio di darsi una mossa e cercare attivamente ciò di cui ha bisogno. Quand'è che siamo diventati un popolo da "imboccare" come i neonati? Perché, anche se fai un evento che non fa nessuno (come Lunarcade, l'evento gratuito che organizziamo per far conoscere i giochi indie) per spostare la gente devi andare a prenderla di forza? Troppi giovani hanno sempre la scusa pronta per non fare niente, questa è la parte peggiore: scuse, scuse e ancora scuse.*

Pietro *- Haha Nicolò è impazzito!*

Pietro Righi Riva



Nicolò Tedeschi

Locandina del Lunarcade organizzato a Shanghai.

Fotonica, in tutto il suo minimalismo.

Fermatelo! In un certo senso ha ragione. Tante volte sembra di remare contro corrente e si ha l'impressione che le persone non abbiano fiducia in sé stesse e nelle proprie possibilità. L'altro problema è che molte Università non insegnano a realizzare i propri progetti, ad avviare un'impresa o più semplicemente a gestire un progetto. Anche i ragazzi che finiscono informatica e che avrebbero gli strumenti per sviluppare non sanno come progettare, cioè come mettere insieme i pezzetti che fanno un prodotto coerente, riconoscibile e competitivo.Tutti questi discorsi valgono solo per gli studi indie o comunque molto piccoli, per le produzioni costose cambia tutto: lì servirebbe una mentalità imprenditoriale completamente diversa (per i videogiochi e non solo): più coraggiosa, più orientata all'innovazione e alla creazione di brand e proprietà intellettuali nuove, possibilmente basate sulla nostra cultura. Per citare Paolo (Pedercini, Molleindustria): "Perchè deve essere un gruppo di canadesi a raccontarci il nostro Rinascimento?".

TGM - Torniamo a Fotonica. Vi confesso che vedere il vostro gioco tra i finalisti dell'IGF 2012 sarebbe una cosa capace di risvegliare il mio patriottismo assopito. Sono passati circa sei mesi dalla release definitiva e Fotonica ha fatto parlare di sé un po' ovunque. Volessimo farvi i conti in tasca, vi siete trovati bene con il sistema del "pay what you want"?

Nicolò *- Ti posso assicurare che farebbe piacere anche a noi "vederci" all'IGF, ma la competizione non è delle più semplici e la concorrenza è spietata, a dir poco. Il grande senso di comunità che si forma, però, credo sia il vero punto di forza della scena indie; la sua capacità di fare gruppo, condividere know-how in piena libertà, di discutere apertamente dei lavori di tutti. In questo senso l'IGF è una grande opportunità, così come lo sono altri eventi, dalla GDC all'IndieCade, passando per piccolissime realtà come il Not-Games Fest. Fotonica ha già avuto un buon successo, in parte inaspettato anche per noi; dall'EurogamerExpo di Londra alla Biennale di Venezia, non so cosa dire di preciso, davvero. Abbiamo lavorato parecchio, ma siamo stati anche fortunati. Come primo progetto di rilievo ci ha permesso di confrontarci con molti territori a noi sconosciuti, dai framework per lo sviluppo, ai rapporti con la stampa a quelli con i distributori digitali. Un gran casino che non ti aspetti di dover gestire in due e che richiede diverso tempo e impegno. In questo senso il "pay what you want" come modello di vendita è calzato a pennello, perché ci ha aiutato ad abbassare la barriera di entrata, volendo raggiungere più utenti possibili e ci ha permesso di ridurre il lavoro di gestione tra sito/mail/storage.*

Pietro *- "Pay what you want", quello vero, senza barriere minime, è da considerarsi esclusivamente un sistema di promozione. Che io sappia non esistono casi di "pay what you want" che abbiano reso grosse quantità di denaro se non supportate da una campagna di comunicazione gigantesca, facendo leva su fan-base consolidate (vedi World of Goo o l'Humble Indie Bundle). Noi abbiamo fatto questa scelta sapendo che, ad esempio, 100.000 download che rendono 1.000 euro sono meglio di 1.000 download che ne rendono 10.000. Per quanto riguarda l'IGF, ho da aggiungere solo che si tratta di una competizione splendida, perché è l'occasione annuale per vedere i nuovi lavori dei migliori e dare un'occhiata al futuro del nostro medium. Mi dispiace solo che non ci sia un premio europeo all'altezza: abbiamo Cannes, Venezia e Berlino per il cinema, possibile che non ce ne sia uno per i giochi d'autore?*

TGM - Poteste tornare indietro nel tempo, cosa cambiereste nello sviluppo di Fotonica?

Pietro *- Beh un sacco di cose! È il nostro primo progetto e non avevamo mai scritto una riga di codice. Il progetto ora è molto difficile da mantenere perché porta il peso dell'inesperienza iniziale. Aggiungere nuovi livelli o modalità come il multiplayer online, ad esempio, è difficile perché il gioco non è stato progettato con in mente la possibilità di espanderlo dopo la release. Secondariamente, devo dire che abbiamo investito molto sull'accessibilità del gioco – menu a bottone singolo, regolazione degli effetti visivi - per permettere l'uso anche ai giocatori disabili: non abbiamo avuto molto riscontro in termini di commenti/consigli su questo aspetto, forse abbiamo fatto del lavoro inutile.*

Nicolò *- L'idea era di avere l'audio costruito in modo da seguire la complessità dei livelli, sia estetica che di difficoltà, tra un salto e l'altro. Non avevamo le risorse per costruire un comparto audio che servisse lo scopo e quindi l'idea è stata accantonata, come molte altre. Un idea folle era anche quella di avere mani intercambiabili, zampe di animali, lame, gambi di sedano... no scherzo, ma c'era si la volontà di caratterizzare meglio l'identità del personaggio con "mani" di diverso tipo.*

TGM - L'anno appena trascorso, per Santa Ragione, è stato certo un periodo indimenticabile. Lo sarà anche il 2012?

Pietro *- In questo periodo ci siamo dedicati a prototipi personali con l'idea di ritrovarci e scegliere il nostro prossimo progetto "serio". Il candidato più promettente adesso è un progetto ambiziosissimo di viaggio/esplorazione. È un gioco in cui vogliamo includere le nostre ultime ricerche nei campi del comportamento, delle neuroscienze, delle attitudini e dell'apprendimento: sarà un casino bestiale! Non possiamo rivelare di più, ora, ma vi terremo aggiornati. Sul fronte Lunarcade, invece, l'idea è quella di portarlo in più posti possibili, cercando di coinvolgere una community sempre più grande. Sapevate che c'è una scena indie nelle Filippine? E in Turchia?*

Nicolò *- Abbiamo questo progetto che ci frulla in testa da un pochino, decisamente complesso con un sacco di bottoni ovunque, assieme ad altri prototipi qui e là. Difficile dire come ci muoveremo, ci serve ancora qualche mese, credo. Abbiamo iniziato con un evento underground a Berlino il 17 Dicembre e forse, dico forse e non posso dire di più, avremo un posto in evento importante a New York. Mi dispiace non poter dire molto altro al momento, ma grazie per l'opportunità di poter essere su TGM!*

TGM - Non c'è di chè!.

SANTA RAGIONE

A cura di Roberto "il Cinese" Turrini turrini.roberto@tgmonline.it

PIRATE KART

"It is time to take the plunge into glory". (glorioustrainwrecks.com)

Uno screenshot di The Last Eichhof (1993).

Cominciamo con le basi: cos'è un Pirate Kart? Si potrebbe rispondere così: una compilation di giochi indipendenti, sviluppati in una manciata d'ore da decine e decine di minuscoli game developer e rilasciata gratuitamente, in occasione delle principali competizioni dedicate all'orizzonte indie. Oppure, per sintetizzare il concetto da cui scaturisce l'idea, si potrebbero rubare le parole di Jeremy Penner, uno dei padri putativi dell'iniziativa, utilizzate per presentarsi al mondo: "Volevo giocare più titoli come The Last Eichhof, un titolo del 1993 per MS-DOS, in cui si controllava una bottiglia di birra che sparava agli orologi mentre "jodellava" nello spazio. Incredibile a dirsi, ma funzionava!". Nel 2007, la comunità nata attorno al suo portale, denominato Glorious Trainwrecks, decise di partecipare ad una gara promossa da TIGSource, altro sito molto attivo e che, tuttora, abbraccia moltissimi game designer in erba (tigsource.com, ma ci torneremo!). L'obiettivo era quello di realizzare dei bellissimi giochi brutti; "Games that are bad in the right way", recitava il manifesto della competizione. Il giovane Penner, quindi, decise di lanciarsi in un'impresa fuori di testa: creare 100 giochi, uno più brutto dell'altro, utilizzando solo tool datati, fuori produzione o gratuiti, con il pretesto di dare vita, in appena 48 ore, alla peggiore collezione di giochi immaginabile, capace di battere anche quelle pirata su cartucce NES. La "chiamata alle armi" ebbe un successo immediato e in pochissimo tempo ben 17 soggetti contribuirono con una propria proposta. Sul finire del 2011, in occasione delle iscrizioni alla formalissima Indipendent Game Festival 2012, il team raccolto sotto l'etichetta Pirate Kart ha presentato la sua quarta raccolta, che consta di oltre 300 videogiochi sviluppati da più di 100 persone; il tutto all'insegna della legalità e della gratuità. Uno dei principi alla base del movimento, infatti, pare essere quello del "realizzare i giochi per gioco", slogan indirettamente associato anche al bundle e che sembra fare il verso alla pretenziosa serietà dei tanti studi che partecipano all'IGF, sperando di portarsi a casa fama e denaro. La polemica sul web, ovviamente, è stata più esplosiva di quanto non lo sarebbe stata se il tutto si fosse verificato a porte chiuse, con molti dei piccoli team, impegnati nella bagarre per vincere gli award di San Francisco, che hanno confessato di essersi sentiti bistrattati e presi in giro; cosa, per altro, comprensibile. Senza entrare nel merito della questione, però, è stato interessante leggere i pareri dei vari contributor a riguardo, alcuni anche a firma di personaggi noti come Terry Cavanagh (VVVVVV, 2010); opinioni che inquadrano la raccolta quale inno [freak] alla creatività, alla libertà e alla vera indipendenza, da tutto e da tutti. Confesso che ricostruire la storia di Glorious Trainwrecks prima, di TISSource poi e quindi leggere le vicende delle singole realtà inserite nel bundle, è stata un'esperienza emozionante e singolare, che certo qualifica il lavoro di Penner e soci come una delle realtà più affascinanti del panorama indie, capace forse non di cambiare il nostro modo di giocare, ma certamente di arricchirlo di leggerezza e poesia. In ogni caso, chi volesse approfondire la conoscenza con questo giga e mezzo di "Sturm und Drang" videoludico, non dovrà fare altro che recarsi all'indirizzo piratekart.com e cliccare sul tasto dedicato al download via torrent (e non ditemi che non sapete che cosa è un torrent, chè tanto non sareste credibili).

Jeremy Penner: una faccia una razza!

Terry Cavanagh, premiato durante l'IndieCade 2010 per VVVVVV.

>>SVILUPPATORE: Cakebread >>SITO: cakebread427.wordpress.com

THE STANLEY PARABLE

A cura di Roberto "il Cinese" Turrini turrini.roberto@tgmonline.it

VOTO 5/5

"The cake is a lie". (Portal - Valve Software, 2007)

Che fare?

Sono pochi i lettori di questa rivista che non hanno il Source SDK Base 2007 installato sul proprio PC. Chi non sapesse di cosa sto parlando farebbe anche meglio ad interrogarsi sul perché continuare a buttare via il proprio tempo con i videogiochi, visto che l'agricoltura ha così tanto bisogno che tornino le tante, troppe braccia a lei rubate, quando la crisi economica era ancora di là da venire.

HL2, ANYONE?

Sì, The Stanley Parable altro non è che un mod per il capolavoro di Valve e se l'autore, Davey Wreden, ancora si chiede come sia possibile che il suo software abbia avuto così tanto successo (nelle prime tre settimane i download sono stati più di 100 mila), il giocatore attento non potrà che rispondere alla sua perplessità con un roboante "bravò". Ora: qualunque fonte attendibile avvertirebbe il lettore disattento che per godere appieno dell'esperienza offerta da The Stanley Parable, la cosa migliore da fare sarebbe quella di installarlo e giocarci, senza sapere nulla di diverso dal fatto che i finali possibili saranno sei. Trovandoci noi su una rivista con delle serrate esigenze in termini di spazi da riempire (giusto Honto?), non mi è possibile evitare una breve digressione sulle qualità del titolo in questione, che prende i concetti di coinvolgimento e partecipazione del Sé, sperimentati proprio da Valve, con Portal, per elevarli all'ennesima potenza.

NELLE PRIME TRE SETTIMANE THE STANLEY PARABLE HA REGISTRATO PIÙ DI 100 MILA DOWNLOAD

LA QUARTA PARETE

Il gioco, infatti, si configura come un breve esperimento da laboratorio, che vede, in qualità di protagonista, non tanto il personaggio a schermo quanto l'utente in carne e ossa. L'incipit narrativo è semplice e introduce il giocatore in un sistema di scelte apparentemente univoche: girare a destra o a sinistra, salire le scale o scendere con l'ascensore. Cose a cui tutti, più o meno, siamo abituati. Il valore aggiunto da Wraden a questa meccanica, però, risiede nella qualità della scrittura che governa la relazione tra narrazione, scelte personali e consapevolezza: quali reazioni suscita l'impossibilità di uscire da una situazione letale? Quale porta aprire dopo che la voce narrante ti ha spiegato chiaramente che, indipendentemente da quella opzionata, si verrà catapultati sempre e comunque nella stessa stanza? A quale verità dare ascolto, se ci si accorge che la realtà si modella in conseguenza degli errori commessi? Domande che non hanno alcuna soluzione univoca e che, al contrario, evidenziano con particolare efficacia il ruolo del game designer quale vero e unico Deus ex machina del medium videogioco. Impossibile addentrarsi oltre nell'analisi, anche perché sarebbe opportuno farlo solo dopo aver "archiviato" la pratica di The Stanley Parable e averci dormito sopra per almeno un paio di notti. Fortuna che TGM ha anche un forum... ci si vede lì?

Avete mai provato a sviluppare un mod per HL2?

Nessuno, in verità, potrà mai rispondere a questa domanda.

Ma quale quarta parete!

— COMMENTO —

L'emozione di sentirsi impreparati, quando si è alle prese con un videogioco, è una cosa ormai impossibile da provare; sarà l'effetto gamification, sarà l'omogenizzazione dei gameplay, "sarà il caffè" (Luca Laurenti, 2002), fatto sta che i titoli capaci di lasciarci di stucco si contano sulle dita della mano. The Stanley Parable riesce nell'impresa e si qualifica come uno degli esperimenti più affascinanti [e maturi] che il panorama dello sviluppo indie abbia mai generato. Provatelo: mi ringrazierete.

+ istruttivo
emozionante

>>SVILUPPATORE: Freebird Games >>SITO: freebirdgames.com/to_the_moon

TO THE MOON

Di come un videogioco realizzato con un tool quasi amatoriale riesca a sfiorare il sublime raccontare.

A cura di Simone "Karat45" Tagliaferri simone.tagliaferri@gmail.com

VOTO 5/5

Non mancano sequenze visionarie particolarmente riuscite, pur con tutti i limiti del caso.

Ci sono due modi per avvicinarsi a To the Moon. Il primo è quello canonico, del giornalista di settore, o del videogiocatore scafato, che si mette a soppesare i pixel e capisce che in fondo, di videoludico in senso stretto nell'opera di Freebird Games c'è poco. Dovendo definirlo parlerei di un puzzle game dalla storia ricca e articolata. Certo, potrei scegliere questo punto di vista e potrei anche finire per bollare il gioco come mediocre, ma commetterei un delitto. Prima di scrivere l'articolo ho fatto provare il gioco a tre persone, tutte capaci di portare avanti un videogioco, ma non definibili come grandi appassionate. Il piccolo sondaggio mi è servito per capire se il secondo metodo di approccio, più vicino al dadaismo, fosse deontologicamente corretto. A questo punto mi preme raccontarvi che tutte e tre le "cavie" di cui sopra sono state completamente rapite per la durata dell'avventura e che una di loro erano anni che non finiva un videogioco che non fosse un qualche puzzle game da smartphone. Rinfrancato dai discorsi tenuti, ho capito che svincolarsi da una certa retorica non era solo lecito, ma necessario.

SULLA LUNA

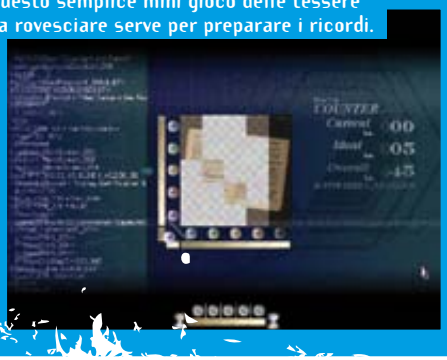
To the Moon racconta la storia di una tecnologia che permette di inserire ricordi fittizi nella vita di persone morenti. Johnny, vecchio eccentrico che vive in una grande casa antistante a un faro a strapiombo sul mare, vuole che nella sua vita sia inserito un ricordo molto particolare: un viaggio sulla Luna. Non sa perché, ma è questa la richiesta che i due scienziati protagonisti dovranno accontentare, viaggiando a ritroso nella sua vita sintetizzata da un software. Tra momenti tristi e felici, il giocatore è chiamato a saltare tra i ricordi di Johnny per cercare di capire come inserirci dentro il viaggio fantastico. Ogni ricordo va sbloccato raccogliendo delle sfere, legate all'esperienza del ricordo stesso, e risolvendo dei semplici puzzle di tessere da rovesciare.

UNA VOLTA INIZIATO, NON SI RIESCE A SMETTERE DI VIVERLO

POESIA IN PIXEL

Sarà la bellissima colonna sonora, sarà la trama fuori da tutti i canoni dei videogiochi, sarà la capacità di raccontarla con un nulla dimostrata dall'autore, ma una volta iniziato To the Moon, non si riesce a smettere di viverlo. Immagino che si possa anche rimanergli indifferenti, ma gli emotivamente anestetizzati non ci interessano in questo contesto. Qualcuno potrebbe obiettare che si gioca poco o nulla, e solo per mandare avanti la storia. Un po' come Uncharted 3 del resto, ma To the Moon è più bello, se non in senso tecnico, in senso assoluto. È un po' come sognare a occhi aperti guardando le nuvole bagnate dalla luce del crepuscolo. In fondo è del racconto di una vita che stiamo parlando e come i due scienziati si è costretti a scoprire fino a che punto sia possibile non lasciarsi trascinare dai ricordi.

Questo semplice mini gioco delle tessere da rovesciare serve per preparare i ricordi.



To the Moon alterna sequenze più drammatiche ad altre comiche tipo questa, in cui uno dei dottori affronta uno scoiattolo come fosse in un JRPG.

— COMMENTO —

To the Moon non è azione, ma musica. Per amarlo bisogna entrare con lo spirito nelle sue note malinconiche e lasciarsi trasportare dalla melodia della piccola grande storia raccontata dal suo autore. Viene da chiedersi come mai un simile ammasso di pixel riesca a emozionare più di mega produzioni che raccontano di draghi e avventure in luoghi esotici. Forse la risposta risiede soltanto nella sincerità delle emozioni che l'opera di Freebird vuole trasmettere e forse è proprio l'ingenuità percepibile di una produzione del genere a magnificarne il risultato ben oltre gli intenti effettivi.

+ la storia più bella dell'anno
– bisogna conoscere bene l'Inglese per apprezzarlo

>>SVILUPPATORE: Curve Studios >>SITO: stealthbastard.com/

STEALTH BASTARD

A cura di Andrea "giopep" Maderna giopep@gmail.com

Super Stealth Boy, o qualcosa del genere.

VOTO 5/5

"È come se Super Meat Boy e Metal Gear Solid avessero fatto un figlio fuori dal matrimonio". Così, viene descritto Stealth Bastard, sul sito ufficiale, dal suo stesso team di sviluppo, Curve Studios (in passato autore degli ottimi Explodemon e Fluidity). Ed è una descrizione piuttosto azzeccata, perché in effetti Stealth Bastard unisce la filosofia di game design alle spalle del gioco di Team Meat con delle meccaniche stealth che possono sicuramente ricordare quelle tanto care a Hideo Kojima. Piccolo platform bidimensionale, sviluppato in maniera totalmente indipendente e proposto per il download gratuito (ma con possibilità di effettuare donazioni ogni volta che si esce dal gioco), il gioiello di Curve Studios offre un gameplay a orologeria, basato su meccaniche platform che non perdonano nulla, ma si comportano con estrema onestà.

TOPO DA LABORATORIO

Il protagonista della vicenda è un ometto biondo, alto una manciata di pixel, che si trova rinchiuso in una sorta di super complesso tecnologico e deve cercare di uscirne vivo, affrontando una sequenza di ventotto livelli dalla difficoltà crescente. All'interno di questi può muoversi liberamente, saltellare in giro, aggrapparsi ad appigli per superare altezze proibitive e attivare interruttori vari, che possono servire per azionare meccanismi e aprire porte, compresa quella d'uscita. A tutto questo si aggiungono le meccaniche stealth: l'ambiente di gioco è invaso da telecamere, robot assortiti e sensori vari, tutti dotati di un cono visivo costantemente evidenziato a schermo. Tali congegni possono essere messi in stato di allerta, se intravedono il protagonista, e decidere quindi di indagare. O, in alternativa, se distinguono chiaramente la loro preda, passano all'attacco e sono letali. Per sfuggire alla loro presa, oltre a evitarne il cono visivo, il nostro eroe può celarsi nell'ombra, anch'essa presente in diverse gradazioni, che nascondono più o meno bene. Tutti questi elementi sono miscelati all'insegna di un level design che mescola piattaforme, azione, piccoli enigmi, un sistema d'illuminazione dinamica e tutta una serie di congegni (teletrasporti, per esempio), per creare un gioco divertentissimo. Il gameplay è esigente, richiede studio e precisione, non perdona gli errori e ammazza il protagonista al minimo sbaglio. Allo stesso tempo, però, è estremamente corretto, mai frustrante, grazie a un sistema di checkpoint che fa sempre ripartire nelle vicinanze dell'ultima morte (tranne in alcuni livelli basati sulla velocità d'esecuzione). Giocare è quindi un piacere, e rimane tale anche quando si muore cinque, dieci, cinquanta volte di fila, magari cercando di staccare un tempo da record per migliorare la propria posizione sulla classifica costantemente aggiornata.

L'editor di livelli incluso nel gioco è lo stesso utilizzato dal team di sviluppo.

FILOSOFIA INDIE

Stealth Bastard, come detto, è distribuito gratuitamente. Un pacchetto completo da ventotto, divertentissimi livelli, graziati da un impianto grafico e una colonna sonora retrò di grande qualità e da un senso dell'umorismo che si esprime al meglio nelle sanguinarie morti dell'eroe. Già questo sarebbe sufficiente per decantarne le lodi, ma Curve Studios ha voluto fare anche di più. Il pacchetto comprende infatti un editor di livelli, a quanto pare lo stesso utilizzato dal team per creare il gioco, tramite cui chiunque può proporre le proprie idee alla comunità. Già, perché ovviamente i livelli possono essere pubblicati online e c'è un'apposita funzione per scaricarli. In questo momento sono disponibili oltre trecento livelli, pronti per il download, fra l'altro per un peso totale di neanche due MB. E praticamente ogni giorno ne appaiono di nuovi, grazie a una community che, come spesso accade, si è rivelata estremamente vitale. E improvvisamente, quello che già di suo sarebbe un pacchetto di grande qualità, diventa una proposta imperdibile, capace di regalare ore potenzialmente infinite di ottimo gameplay. Insomma, Stealth Bastard è semplicemente irrinunciabile, a meno di odio atavico per il genere e le idee di design.

GIOCARE È QUINDI UN PIACERE, E RIMANE TALE ANCHE QUANDO SI MUORE CINQUE, DIECI, CINQUANTA VOLTE DI FILA

— COMMENTO —

Un fantastico gioco di piattaforme e stealth dalle meccaniche solidissime, dal tasso di sfida impegnativo ma molto ben calibrato e pieno di idee eccellenti nel designi dei livelli. In più è gratuito e contiene anche un editor che ha già generato centinaia di nuove mappe pronte per il download. Difficile pretendere qualcosa in più.

+ un pacchetto incredibile proposto a offerta libera
– i livelli più tosti possono risultare frustranti

A cura di: Paolo Besser paolone@sprea.it

Il mercato delle GPU non lascia spazio a perdite di tempo o a pause di riflessione: abbiamo fatto appena in tempo ad abituarci a due generazioni di schede video compatibili con le librerie DirectX 11 che, come un fulmine a ciel sereno, AMD ha presentato la sua nuova famiglia di processori grafici "Southern Islands", compatibili con la futura versione 11.1 delle librerie DirectX, attesa con Windows 8 nel 2012.

AMD: cambio al vertice del 3D

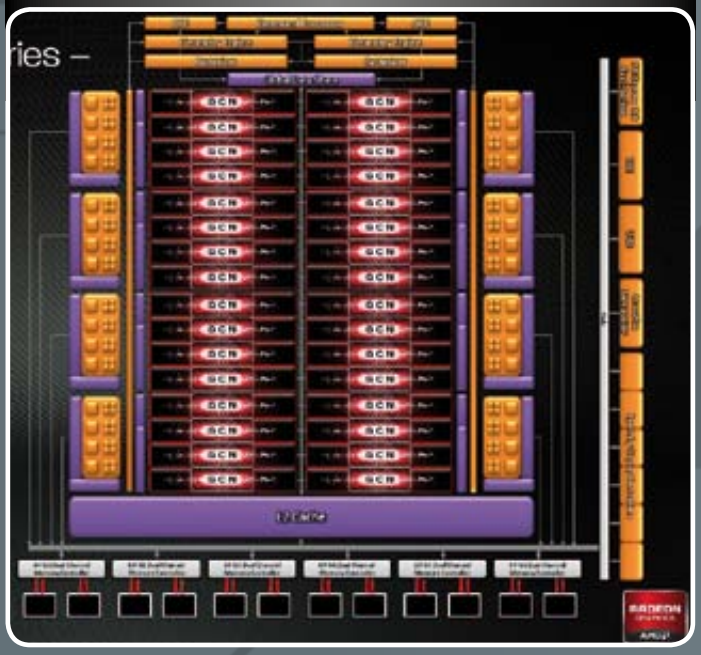
"Tahiti" è la prima GPU di questa famiglia a essere messa sul mercato, e costituisce la nuova soluzione di fascia alta di AMD nel settore dell'accelerazione 3D e del calcolo parallelo. Ciò che la distingue dalle serie precedenti è una microarchitettura in larghissima parte rivoluzionata, più simile, per concezione, a Fermi di Nvidia e a Larrabee di Intel, sebbene basata sulle medesime unità logico/aritmetiche semplici (ALU) già viste da R600 in poi, e su quanto di buono AMD ha già fatto in precedenza. Per comprenderne il funzionamento, tuttavia, è meglio tornare indietro di un paio di generazioni e riepilogare come funzionavano i processori "Evergreen" e "Northern islands", basati su architetture note come Very Long Instruction Words, VLIW4 e VLIW5. In entrambi i casi, 4 (o 5) ALU, dette anche shader core, venivano agglomerate in Stream Processing Unit (SPU) capaci di macinare un massimo di 4 (o 5) istruzioni a ogni ciclo di clock, a patto però che le medesime non avessero dati in comune o dipendenze che ne impedissero l'elaborazione parallela. Una situazione più utopistica che idilliaca, purtroppo, che di fatto portò a due conseguenze: una malcelata inefficienza nei calcoli di tipo GPGPU, dove la concorrente Nvidia ha facilmente spadroneggiato con GPU sulla carta meno potenti, e il recente passaggio da VLIW5 a VLIW4, nel momento in cui AMD ha realizzato che, delle 5 ALU impegnate in ogni SPU, in media ne venivano usate 3, al massimo 4. Con le nuove Radeon HD7900, tuttavia, AMD ha preferito rottamare questo tipo di approccio per adottarne uno completamente diverso, chiamando la nuova architettura Graphics Core Next.

La Radeon HD7970 promette di essere molto più veloce delle Radeon HD6970 e di superare abbondantemente le GeForce GTX580. Ma si farà pagare piuttosto cara, più di 500 euro.

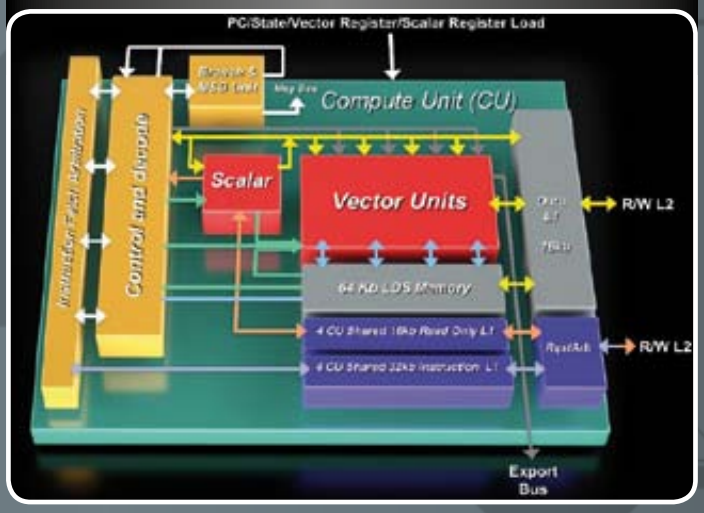
NIÙ GENERESCION

Le Radeon HD7900 raggruppano ben 16 ALU in una vera unità di calcolo vettoriale di tipo SIMD, accompagnata da registri ampi 64 KB. Quattro di queste unità SIMD vanno a formare, insieme ad altri elementi, la nuova Compute Unit di AMD. Il che significa, per cominciare, che in ogni ciclo di clock una Compute Unit può eseguire quattro istruzioni contemporaneamente su un totale di 64 elementi e, per superare definitivamente i limiti della vecchia architettura, AMD ha aggiunto pure una unità scalare al suo interno, lasciandole quei compiti – come le iterazioni if/then/else o il controllo del flusso – che male si addicono alle unità di calcolo vettoriali. In parole povere, ogni Compute Unit può essere vista come un piccolo processore a sé stante, capace di svolgere operazioni scalari e vettoriali per ogni genere di applicazione, dalla grafica al GPGPU. Nelle Radeon HD7970 ci sono ben 32 Compute Unit, a cui si aggiungono 128 TMU, 32 ROP e un bus a 384 bit in grado di pilotare 3 GB di RAM GDDR5. Con una potenza stimata di ben 3,5 TeraFLOP, le Radeon HD7900 rappresentano la vera risposta di AMD a Fermi, CUDA e a tutto ciò che Nvidia ha fatto nel campo del GPGPU. Non

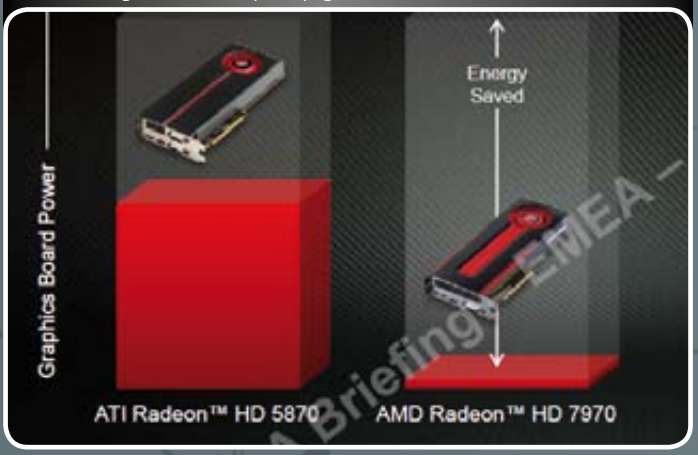
L'architettura Graphics Core Next usata da AMD prende il meglio delle precedenti esperienze e lo fonde con idee mutuate dalla concorrenza. Le somiglianze con Fermi e Larrabee sono diverse, ma si vede che AMD ci ha messo del suo.



Una sola Compute Unit può svolgere operazioni di tipo scalare e vettoriale, dispone di 64K di registri e di 64 KB di cache di primo livello e può accedere alla cache secondaria. In pratica è un processore in miniatura, e in una HD7970 ce ne sono ben 32!



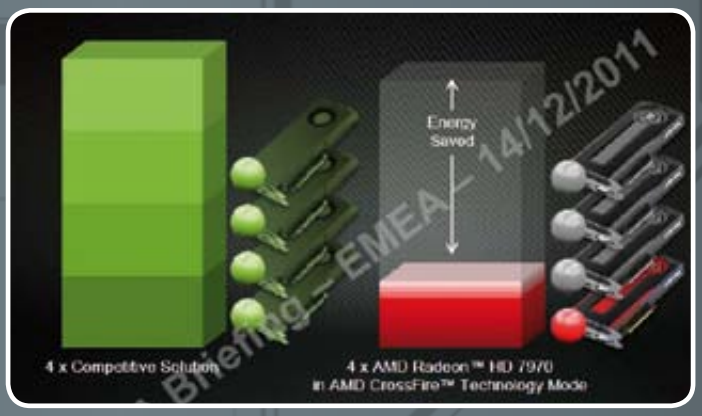
La tecnologia ZeroCore, quando entra in funzione, permette di "congelare" tutte le unità di calcolo inattive. Nelle configurazioni a più GPU permette un sensibile calo del consumo energetico, visto che può "spegnere" le schede video che non servono.



a caso, AMD ha già annunciato il pieno supporto al linguaggio C++ e, in futuro, a un'integrazione sempre più spinta fra la tradizionale CPU e la GPU, sempre meno destinata a compiti periferici e sempre più proiettata verso un ruolo di indiscussa protagonista, in cui sarà finalmente possibile condividere addirittura lo spazio di indirizzamento della memoria fra la RAM di sistema e la VRAM montata sulla scheda video. L'architettura CGN, insomma, non nasce come semplice "arma da guerra" con cui combattere Intel e Nvidia sui fronti della grafica e della computazione scientifica, ma ambisce a diventare il fondamento stesso delle prossime generazioni di APU (processori centrali con grafica incorporata) che AMD metterà sul mercato nei prossimi anni. Un progetto che diventerà realtà mano a mano che i processi produttivi si faranno sempre più raffinati. Non a caso, le Radeon HD7900 sono le prime GPU realizzate con un processo produttivo a 28 nanometri.

PER NOI GIOCATORI

Ma quali vantaggi può portare questa selva di numeri, a chi come noi ambisce soltanto a giocare nel migliore dei modi? Ovviamente, un framerate più alto. Più di quanto possa offrire qualsiasi altra scheda video a singola GPU uscita fino a oggi, soprattutto al salire della risoluzione e della frequenza di lavoro. Il processo produttivo lascia infatti spazio ad ampie manovre di overclock, con la frequenza di base da 925 MHz che può facilmente superare la soglia psicologica di 1 GHz senza troppi problemi di calore e di consumi. Le DirectX 11.1 introducono il supporto HW alle texture parzialmente residenti (PRT), con mega-texture grandi anche 32 TB (almeno teoricamente) i cui dati possono essere trasmessi anche a frammenti e "cacheati" nella memoria della scheda video, mentre GPU e processore centrale possono condividere lo spazio di indirizzamento della memoria, velocizzando tutte le operazioni di accesso. Il risultato possibile è la raffinatezza del dettaglio, quel famoso foto-realismo di cui ci hanno parlato più di mille volte, ma che con i soli poligoni non è mai stato possibile raggiungere. Ora, forse, faremo un deciso passo avanti in questa direzione. AMD, inoltre, sostiene di aver ulteriormente migliorato il proprio filtro anisotropico ma, in tutta sincerità, ormai le soluzioni sul mercato sono tutte così buone che è diventato impossibile cogliere le differenze. Ciò che invece può fare molto piacere è ciò che tradizionalmente sta "attorno" alle capacità grafiche, ovvero quelle multimediali.

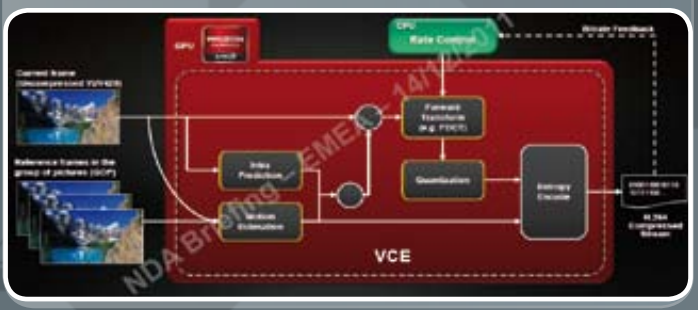


STEREOSCOPIA E MULTISCHERMO

Le Radeon HD7900 sono le prime schede video in grado di inviare immagini stereoscopiche a tre monitor DisplayPort 3D contemporaneamente, inviando su ciascuna porta anche un segnale audio. La precisazione è importante, perché in passato la tecnologia EyeFinity permetteva sì di collegare fino a 3 o 6 schermi contemporaneamente, ma soltanto uno di loro poteva ricevere l'audio. Ora il sonoro è stato esteso a tre schermi e, per comprenderne l'utilità, immaginiamo di partecipare a una teleconferenza in cui ciascuno dei partecipanti occupa uno schermo: in questo modo tutti possono parlare. Ma possiamo anche facilmente ipotizzare uno scenario in cui, a uno stesso computer, sono collegati più schermi posizionati in stanze diverse: con EyeFinity 2.0 gestire una configurazione del genere è ancora più semplice, mentre i driver migliorano sempre di più e offrono sempre maggiori combinazioni multischermo, anche a chi vuole semplicemente giocare. Le nuove Radeon possono arrivare a visualizzare una risoluzione virtuale (cioè dislocata fra più schermi) di 16.000x16.000 pixel, dunque senza porre limiti ai monitor attualmente sul mercato. Il problema, semmai, sarà mantenere un framerate decente alle risoluzioni più spinte. Per questo, tuttavia, esistono pur sempre le configurazioni Crossfire-X. AMD concede sempre l'uso di 2, 3 o anche 4 schede video Radeon HD7900 collegate in serie fra di loro, ma stavolta ha avuto un'idea davvero apprezzabile: la possibilità di "spegnere", con la nuova tecnologia ZeroCore, tutte le schede che non servono quando la loro potenza non è necessaria. Si gioca? Allora tutte le schede entrano in funzione. Altrimenti, solo una arriva a consumare a pieno carico, mentre le altre vengono poste in sospensione (cosa che accade anche alla scheda principale quando si spegne lo schermo per inutilizzo: il consumo della GPU in questo caso scende a soli 3 Watt).

IL MOTORE DEI CODEC

Quando Intel presentò le sue GPU integrate HD Graphics 2000 e 3000, la scelta di dedicare parte dell'hardware alla decodifica dei flussi in alta definizione, sfruttando quindi funzionalità fisse al posto del sempre più popolare ricorso a routine GPGPU, lasciò tutti piuttosto sorpresi. AMD deve aver apprezzato l'idea, tuttavia, poiché ha deciso di fare una cosa simile con le GPU Soutern Islands, ma nel campo della codifica. All'interno dei nuovi processori grafici trova infatti spazio una sezione chiamata VCE, video codec engine, in grado di operare sulla compressione di dati video in H.264. L'engine può lavorare in modo full o hybrid, a seconda dei casi. In modalità full si occupa integralmente di tutti i passaggi della codifica, a una velocità superiore rispetto a quella della riproduzione dello stesso filmato. In modalità ibrida, invece, si appoggia agli stream processor per effettuare parte dei calcoli con routine GPGPU, in modo ancora più efficiente. L'uso di una modalità piuttosto che di un'altra dipenderà ovviamente da diversi fattori, come il software utilizzato, ma anche dal modello della scheda video: dove le unità di stream sono troppo poche per reggere il carico, VCE funzionerà prevalentemente in modalità full.



Una caratteristica poco nota delle vecchie configurazioni multi-monitor è che solo una delle uscite video delle vecchie schede, normalmente, era provvista anche dell'audio. Le Radeon HD7900 offrono l'audio su tutte le uscite video.

HARDWARE

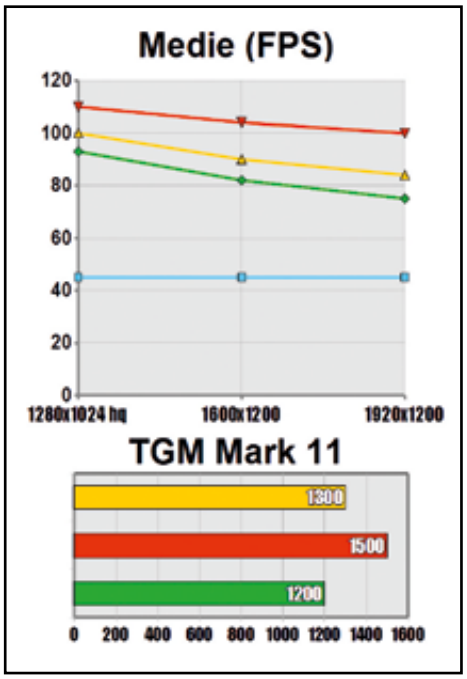
A cura di: Paolo Besser, paolone@sprea.it

Debuttano, anche se un po' in sordina, le nuove CPU "Bulldozer" di AMD e, pertanto, parliamo anche di una scheda madre pensata apposta. Oltre che del più "professionale" dei portatili...

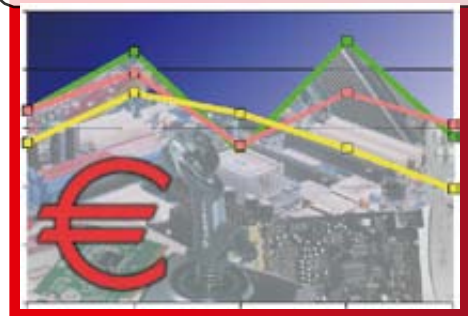
I NOSTRI BENCHMARK

Games machine MARK11

Il TGM Mark 11 è lo strumento con cui The Games Machine valuta l'efficienza di schede video e computer completi con i videogiochi, effettuando test di velocità su diversi titoli, caratterizzati dall'adozione di tecniche e librerie differenti: Crysis, Hawx 2, Far Cry 2, Alien Vs Predator e altri, pronti a intervenire in caso di necessità, tutti aggiornati alle loro ultime versioni. I test vengono effettuati, salvo in casi molto particolari, su un testbed composto da una scheda madre GigaByte GV790, con un processore AMD Phenom II X4 965 a 3,8 GHz, 4 GB di RAM A-Data a 2 GHz e un disco fisso Seagate Barracuda da 7200 giri/minuto, il tutto alimentato da un Enermax Revolution 85+ da 1050 W. Le risoluzioni di riferimento sono 1280x1024, 1600x1200 e 1920x1200 pixel: le impostazioni sono scelte in modo che i giochi offrano la massima qualità visiva e un framerate ottimale, per cui possono cambiare in base al titolo e alla risoluzione. L'andamento dei frame è indicato nei grafici con differenti linee colorate. Nello schema in alto, una linea orizzontale azzurra posizionata all'altezza dei 45 frame per secondo ci ricorda il livello ideale per la "fluidità" della grafica: l'occhio umano, infatti, comincia a percepire un movimento abbastanza fluido quando il computer riesce a visualizzare un numero di fotogrammi che varia, da persona a persona, tra i 30 e i 60 fotogrammi al secondo. Il valore del TGM Mark viene oggi calcolato in base al numero di fotogrammi prodotti da tutti i giochi, secondo una formula sviluppata all'interno della Redazione, e dovrebbe dare un'idea dell'effettiva potenza del computer o della scheda video recensiti. Quando si valutano i processori centrali, invece, è possibile che vengano utilizzati altri benchmark di vario tipo, per sottolineare alcuni aspetti del prodotto o l'efficienza nella sua globalità.



IL BORSINO DELL'HARDWARE



The Games Machine tiene sotto osservazione una ventina di componenti hardware di qualità, segnalando le loro variazioni di prezzo col passare del tempo. Di tanto in tanto cambiano, escono o rientrano in classifica, a seconda delle occasioni. Così con un colpo d'occhio è possibile individuare subito gli affaroni del mese!

New	cpu	INTEL CORE i7 3960X	€ 969
▼	vid	GEFORCE GTX 590	€ 679
▲	vid	RADEON HD6990	€ 665
▲	vid	GEFORCE GTX 580	€ 409
▼	vid	RADEON HD6970	€ 259
=	vid	GEFORCE GTX 570	€ 275
▲	cpu	INTEL CORE i7 2600k	€ 265
=	cpu	AMD FX-8150	€ 245
=	vid	GEFORCE GTX 560 ti 448 core	€ 250
=	vid	RADEON HD6950	€ 190
=	vid	GEFORCE GTX560 ti	€ 185
▲	cpu	INTEL CORE i5 2500k	€ 189
=	vid	RADEON HD6870	€ 140
▲	cpu	AMD FX-6100	€ 145
▲	cpu	AMD FX-4100	€ 110
▼	vid	RADEON HD6850	€ 120
=	vid	GEFORCE GTX 550 ti	€ 99
=	cpu	INTEL CORE i3 2100	€ 99

LEGENDA: cpu = processore centrale; scm = scheda madre; vid = scheda video; ssd = unità storage a stato solido; mem = memorie; hdd = disco fisso; mon = monitor; var = varie ed eventuali

Andamento dei prezzi decisamente "ballerino" quello rilevato questo mese, l'ultimo del 2011 (per la precisione, il rilevamento è stato effettuato nella settimana fra Natale e S. Silvestro). Nel borsino non fanno ancora la loro apparizione le Radeon HD7970 per la semplice ragione che, al momento del controllo, nessuno le aveva ancora a listino. Ma siamo certi che il mese prossimo saranno introdotte anche loro, sebbene dubitiamo che la cosa possa in qualche modo sconvolgere gli attuali equilibri.

NEWS IN BREVE

SONY PRODUCE ENERGIA CON LA CARTA

Se proprio non sapete cosa farne di quel libro noioso che vi hanno regalato a Natale, conservatelo. Un giorno potrebbe alimentare il vostro tablet. Sony ha infatti dimostrato di essere in grado di produrre energia elettrica partendo dalla cellulosa, immergendola in una particolare soluzione di acqua ed enzimi. Al momento l'energia prodotta può muovere una ventola, ma non è escluso che in futuro questa tecnologia del tutto naturale possa avere applicazioni più pratiche.

IVY BRIDGE FUNZIONERÀ SU SCHEDE ATTUALI

Il noto sito VR-Zone sostiene che le prime CPU di Intel basate sulla nuova architettura Ivy Bridge saranno dotate di socket LGA1155 e che saranno compatibili, nonostante l'integrazione di un controller PCI Express 3.0 e di un core grafico interamente rinnovato, con le attuali schede madri basate su chipset H61, H67, P67 e Z68, previo aggiornamento del BIOS. L'informazione giungerebbe niente meno che da una "roadmap" sfuggita a Intel.

CHI NON MUORE SI RIVEDE (E SI AGGIORNA)

Per quanto incredibile, il mondo Amiga va ancora avanti. L'italiana ACube ha recentemente presentato un nuovo sistema AmigaOne 500 basato sulla sua scheda madre SAM460, pienamente compatibile con la nuova versione 4.1.4 del sistema operativo AmigaOS di Hyperion. La distribuzione di AROS per sistemi x86 Icaros Desktop ha raggiunto la versione 1.3.3 e si attende a breve, per i vecchi Mac PPC e altre piattaforme compatibili, la release 3.0 di MorphOS.

IL PC IDEALE

I componenti giusti per creare tre configurazioni da gioco: top (per i maniaci), ottimale (miglior rapporto prezzo/prestazioni) ed economica (per risparmiare).

PROCESSORE

INTEL CORE i7 3960X — € 969

La nuova "fuoriserie" di Intel si piazza al vertice delle prestazioni, dall'alto dei suoi 6 core con HyperThreading e dei suoi 3,3 GHz che salgono a 3,9 in modalità Turbo.

AMD FX-8150 — € 245

Il nuovo arrivo di AMD delude un po' le aspettative ma colpisce nel segno, rivelandosi un formidabile "motore" per una macchina da gioco. Otto core e ampia possibilità di overclock sono le sue armi vincenti.

INTEL CORE i3 2100 — € 99

Economico ma potente, questo dual-core con HyperThreading è un vero asso nei videogiochi. 3,1 GHz spesi molto bene, con cui è possibile giocare degnamente a qualsiasi cosa.

SCHEDA MADRE

INTEL DESKTOP BOARD DX79SI — € 300

Al momento è la prima e unica scheda madre che abbiamo provato per la nuova ammiraglia di Intel, per cui ci sembra giusto consigliarvela senza riserve.

GIGABYTE GA-990XA-UD3 — € 90

Una scheda madre con socket AM3+ ottimale per la piattaforma "Scorpion", dotata di USB 3.0, porte SATA a 6 GB/s e possibilità di usare più schede video in Crossfire o SLI, a un prezzo davvero incredibile.

SAPPHIRE PURE PLATINUM H67 — € 90

Piccola ma efficiente, questa scheda madre ha tutto l'indispensabile e consente l'alloggiamento di un processore Sandy Bridge, di 2 moduli di memoria e di una scheda video PCI Express.

SCHEDA VIDEO

RADEON HD6990 — € 665 TOP

AMD e Nvidia giocano ad armi pari con due schede a doppia GPU (questa e la GeForce GTX 590). Questa però costa meno, e a parità di prestazioni...

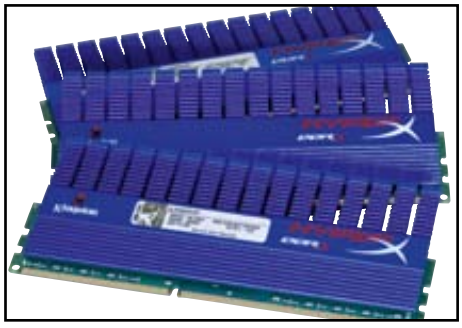
GEFORCE GTX 560 ti 448 core — € 250 OTTIMALE

Nvidia torna a picchiare duro sulla fascia media, con una scheda video dalle prestazioni ottimali, compatibile con CUDA e in grado di offrire un solido sistema di visione stereoscopica.

RADEON HD6850 — € 120 ECONOMICA

Il budget "minimo" per una scheda video si alza sensibilmente rispetto ai mesi scorsi, ma con i giochi più recenti è meglio disporre di più potenza. E la HD6850 offre tutta quella che serve!

MEMORIE



32 GB PC XPG GAMING SERIES V2 — € 200 TOP

Coi prezzi che corrono, conviene comprare ben 8 moduli da 4GB di velocissima RAM DDR3 da 1.600 MHz, perfetta per gli overclock più spinti. 32 GB in totale dovrebbero bastare per tutti...

8 GB KINGSTON KHX1800C9D3K2 — € 90 OTTIMALE

Un quantitativo ideale di memorie DDR3 che unisce l'ottimo prezzo a buone prestazioni. La frequenza di lavoro è 1.800 MHz.

4 GB KINGSTON KHX1800C9D3K2 — € 45 ECONOMICA

Due moduli da 2 GB ciascuno della stessa memoria RAM DDR3, che costituisce il minimo indispensabile per un PC dei giorni nostri.

DISCO FISSO

OCZ VERTEX 3 MAX IOPS EDITION 240 GB — € 399

Il drive SSD preferito da chi non vuole compromessi! Fino a 550 MB al secondo in lettura su porte SATA-III a 6Gbps e 500 MB/s in scrittura: un vero fulmine.

2x SEAGATE BARRACUDA 7200.12 1 TB — € 230

Il costo dei dischi fissi è aumentato, ma vale ancora la pena metterne due in una più veloce configurazione RAID: chi predilige la capienza userà un Raid-0, chi la sicurezza un Raid-1.

SEAGATE BARRACUDA 7200.12 1 TB — € 115

Oltre alla capienza, questo disco assicura buone prestazioni grazie a 32 MB di cache e rotazione di 7200 giri/minuto.

MONITOR

EIZO SX3031W-BK — € 2.200 TOP

30 pollici, 2560x1600 pixel, rapporto di dimensioni 16:10, immagini molto chiare, tempo di risposta di 6 ms e chiave HDCP compresa nel prezzo (nella foto). Costoso ma grande.

SAMSUNG 2443BW — € 240 OTTIMALE

Un interessantissimo monitor Full-HD da 24", di pregevole fattura, dotato di un ottimo design e di caratteristiche tecniche all'avanguardia.

LG W2242TE-DF TFT — € 139 ECONOMICA

Anche un sistema più economico merita un monitor LCD widescreen da almeno 1680x1050 pixel, con cui godere giochi e film a risoluzione più elevata.

BIOS DI EMERGENZA
AMD ha mantenuto la possibilità, come sulle Radeon HD6900, di tornare al BIOS impostato "di fabbrica", qualora un overclock riuscito male o un aggiornamento del firmware eseguito dall'utente rendessero inutilizzabile la scheda. Per farlo, basta spostare una levetta.

NUOVA ARCHITETTURA
Il vero motore della GPU "Tahiti" è composto da 2.048 core (o ALU, unità logico-aritmetiche semplici), a loro volta suddivise in 32 SIMD engine capaci di eseguire codice grafico e computazionale in modo decisamente più efficiente rispetto al passato. La GPU viaggia a 925 MHz, ma si può facilmente overcloccare oltre il GHz.

PUÒ MOLTIPLICARSI
La presenza di due pettini Crossfire garantisce la possibilità di usare 2, 3 o anche 4 schede di questo tipo per moltiplicarne le prestazioni. Tuttavia questa possibilità è consigliata solo a chi pretende di giocare in stereoscopia su più monitor collegati insieme.

CONSUMI SOTTO CONTROLLO
La nuova tecnologia ZeroCore abbassa a 3 Watt il consumo della scheda quando lo schermo è in stand-by, e permette di "spegnere" le eventuali schede secondarie di una configurazione Crossfire quando non servono. In idle la Radeon HD7970 consuma circa 15 Watt, a pieno carico 240 Watt. Per confronto, una GTX580 consuma rispettivamente 25 e 280 Watt.

EYEFINITY 2.0
Con appositi adattatori e tramite le porte Mini-DP è possibile collegare fino a 6 monitor, mentre se ne possono allacciare direttamente 3 con tanto di supporto del segnale audio. Oltre al "solito" decoder UVD per i flussi in alta definizione, la scheda offre anche un encoder hardware chiamato VCE per la gestione dei flussi H.264.

3 GB DI MEMORIA
Memoria più capiente e più veloce che mai, almeno per quanto riguarda le schede con una singola GPU: ben 3 GB di memoria GDDR5 sono collegati a un bus ampio 384 bit, e impostati per funzionare a 5,5 GHz effettivi. Il che porta la banda di trasmissione disponibile a ben 264 GB al secondo!

NUOVO DISSIPATORE
Mediamente silenzioso, il nuovo dissipatore "ufficiale" scelto da AMD presenta una ventola dal diametro più ampio che in passato, coadiuvata da una camera di vapore e da una serie di alette metalliche. Sul fondo, le feritoie per l'eliminazione dell'aria calda occupano la placca per tutta la sua lunghezza. AMD, insomma, ha rinunciato a metterci la seconda porta DVI.

RADEON HD7970

Produttore: AMD **Prezzo indicativo:** € 500

Purtroppo il 2011 non è stato un anno particolarmente entusiasmante sul fronte delle schede video: entrambi i principali player sul mercato – se ci dimentichiamo Intel – non hanno fatto altro che affinare e reiterare più volte le loro architetture (Fermi e WLIV), mantenendo grosso modo costante il livello di prestazioni che possiamo attenderci dai loro prodotti e cercando di risparmiare il più possibile sul fronte dei consumi, ma senza mai stravolgere le "regole del gioco". La nuova GPU "Tahiti" proposta da AMD, tuttavia, rappresenta finalmente una novità: abbandonata la vecchia architettura (WLIV4 o 5 che sia), AMD è passata a un modello che ricorda molto da vicino sia la concorrente Fermi, sia il progetto Larrabee di Intel, proponendo un processore grafico principalmente orientato alle computazioni di tipo generico, ma capace anche di essere un veloce, versatile e potente motore per la grafica dei nostri beneamati videogiochi. La nuova Radeon HD7970, dunque, si presenta subito come la più potente scheda video a singola GPU immessa sul mercato. Supera di larga misura la precedente HD6970 in tutti i benchmark e sorpassa senza troppa fatica anche le concorrenti GeForce GTX580, pur introducendo delle intelligenti ottimizzazioni sul fronte dei consumi che le permettono di essere la scheda di fascia alta più risparmiosa in idle, e di mantenersi comunque nella media delle sue "omologhe" a pieno carico. Per chi vuole il massimo ma non può soffrire le combinazioni multi-GPU, la Radeon HD7970 è la nuova scheda da comprare, anche se stavolta AMD ha preferito – purtroppo – posizionarla su una fascia di prezzo decisamente alta, e non certo per tutte le tasche.

DOPO UN ANNO DI SOSTANZIALE STAGNAZIONE, SIAMO FINALMENTE AL COSPETTO DI UN PRODOTTO INNOVATIVO

9.0

I BENCHMARK

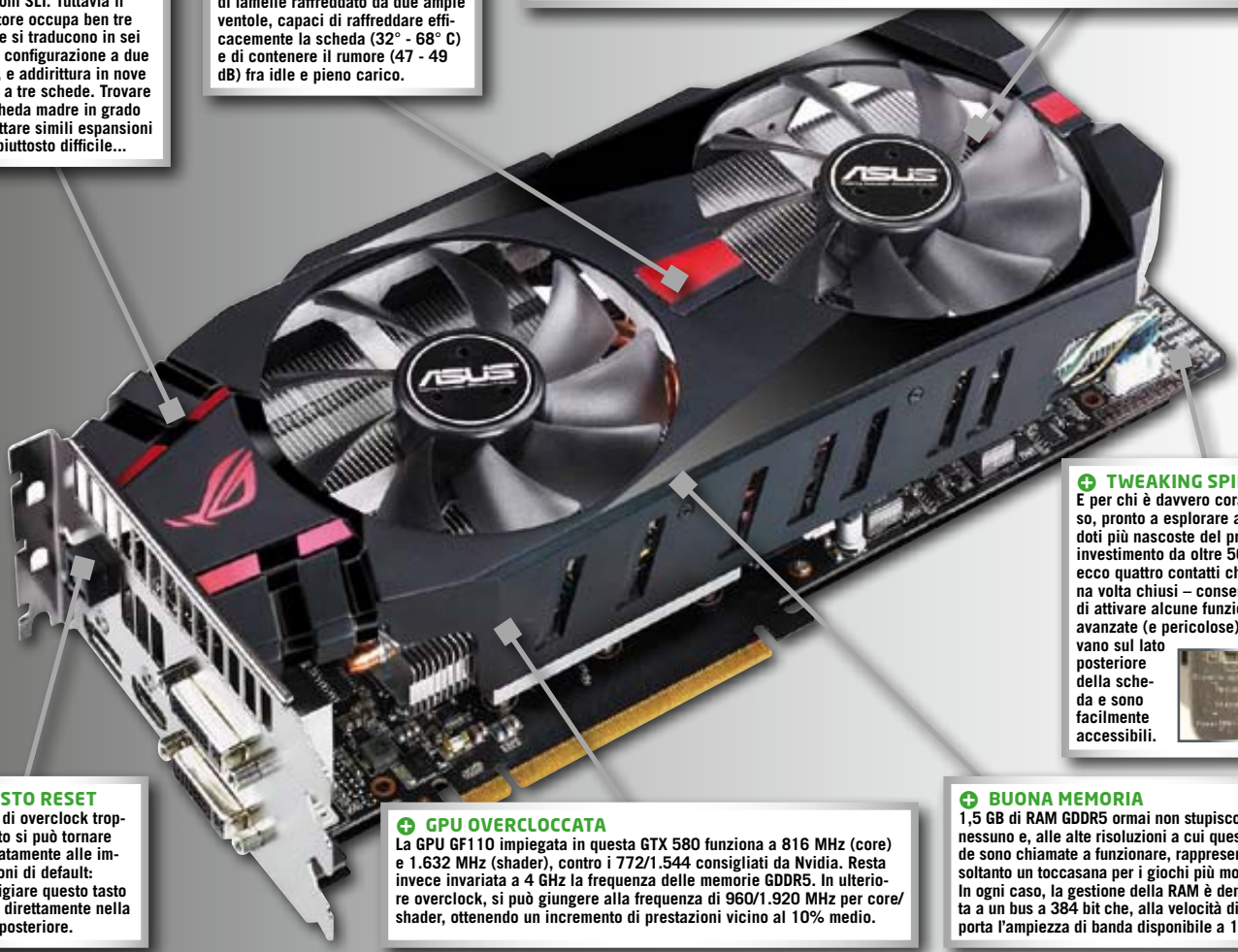
Abbiamo messo a confronto la Radeon HD7970 (linee rosse) con una GeForce GTX580 (linee verdi) e una ben più costosa "dual-GPU" HD6990 (linee gialle). Come possiamo notare, il divario tra le varie soluzioni è netto e si fa più evidente con l'aumentare della risoluzione. Chi ama giocare con più monitor, tuttavia, trova nella HD7970 una formidabile alleata.

1211

SLI DIFFICOLTOSO
Come tutte le GeForce GTX 580, anche questa può essere usata con un massimo di altri due esemplari in configurazioni SLI. Tuttavia il dissipatore occupa ben tre slot, che si traducono in sei per una configurazione a due schede, e addirittura in nove per una a tre schede. Trovare un a scheda madre in grado di accettare simili espansioni risulta piuttosto difficile...

GIGANTE SILENZIOSO
L'anima di questa scheda è rappresentata dallo speciale dissipatore a tre slot con tecnologia Direct CU. Un agglomerato di heatpipe e strati di lamelle raffreddato da due ampie ventole, capaci di raffreddare efficacemente la scheda (32° - 68° C) e di contenere il rumore (47 - 49 dB) fra idle e pieno carico.

PULSANTI SU SCHEDA
Ecco una bella idea! Con il pulsante rosso si può disattivare il controllo della rotazione delle ventole, "sparandole" alla massima velocità. Una seconda pressione riporterà tutto alla normalità. I tasti + e -, invece, servono a cambiare la tensione di lavoro della GPU. Funzionano indipendentemente dai driver installati, ma sono irraggiungibili a case chiuso.



TWEAKING SPINTO
E per chi è davvero coraggioso, pronto a esplorare anche le doti più nascoste del proprio investimento da oltre 500 euro, ecco quattro contatti che – una volta chiusi – consentono di attivare alcune funzionalità avanzate (e pericolose). Si trovano sul lato posteriore della scheda e sono facilmente accessibili.

TASTO RESET
In caso di overclock troppo spinto si può tornare immediatamente alle impostazioni di default: basta pigiare questo tasto inserito direttamente nella placca posteriore.

GPU OVERCLOCCATA
La GPU GF110 impiegata in questa GTX 580 funziona a 816 MHz (core) e 1.632 MHz (shader), contro i 772/1.544 consigliati da Nvidia. Resta invece invariata a 4 GHz la frequenza delle memorie GDDR5. In ulteriore overclock, si può giungere alla frequenza di 960/1.920 MHz per core/shader, ottenendo un incremento di prestazioni vicino al 10% medio.

BUONA MEMORIA
1,5 GB di RAM GDDR5 ormai non stupiscono più nessuno e, alle alte risoluzioni a cui queste schede sono chiamate a funzionare, rappresentano soltanto un toccasana per i giochi più moderni. In ogni caso, la gestione della RAM è demandata a un bus a 384 bit che, alla velocità di 4 GHz, porta l'ampiezza di banda disponibile a 192 GB/s.

GEFORCE GTX 580 MATRIX DIRECT CU

Produttore: ASUS **Prezzo indicativo:** € 539

Questa scheda video non può certo passare inosservata: con il suo voluminoso dissipatore occupa la bellezza di tre slot, guadagnandosi probabilmente il primo posto fra le schede più ingombranti mai recensite da TGM. Tanto spazio, tuttavia, non è andato sprecato. Sotto il cofano c'è infatti una potente GPU GF110, la più veloce finora prodotta da Nvidia, dotata di 512 stream processor e di 1.536 MB di RAM GDDR5. Ma, a differenza di tutte le altre GeForce GTX 580, questa dispone di frequenze di lavoro leggermente più spinte e di una serie di gadget aggiuntivi in grado di renderla unica. Se il tasto "safe mode" non è una novità assoluta – tutte le Radeon HD6900 ce l'hanno di default – sicuramente lo è nel mondo Nvidia, e fa una certa impressione vedere una scheda video dotata di pulsanti di controllo piazzati direttamente sul PCB. Sulla placca posteriore ci sono ben quattro uscite video fra cui scegliere (2 DVI che possono funzionare anche come VGA, una HDMI e una DisplayPort): si possono collegare al massimo due monitor contemporaneamente, ma almeno avremo a disposizione tutti i connettori più diffusi. Il dissipatore è ingombrante ma molto efficace: riesce a mantenere le temperature di esercizio su valori contenuti, passando da 30 gradi centigradi in idle a soli 68 a pieni carico, mentre il rumore è mitigato da una buona qualità costruttiva e dall'ampio diametro delle ventole, capaci di operare al massimo della loro velocità producendo solo 49 dB e piazzandosi, quindi, fra le schede più silenziose. L'overclock di fabbrica offre un 2% scarso di prestazioni in più rispetto a tutte le altre GeForce GTX 580 ma, grazie al dissipatore particolare, si può facilmente portare la GPU a lavorare a 960 MHz e gli shader a 1.920, oltre che la memoria a 4.300 MHz.

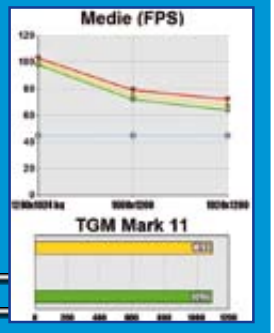
UNA SCHEDA GIGANTE, MA VOTATA ALL'OVERCLOCK

Con questa configurazione è possibile accorciare la distanza che separa le prestazioni di questa scheda da quelle di una più recente Radeon HD7970, quindi, se è una scheda a singola GPU quella che state cercando, e desiderate ardentemente la migliore soluzione mai prodotta da Nvidia, questo prodotto potrebbe fare al caso vostro. Certo, dovrete avere un sistema capace di assorbirne l'ingombro.

8.0

I BENCHMARK

Abbiamo messo a confronto la Matrix GTX 580 di Asus (linee gialle) con una GTX 580 "standard" (linee verdi), provando anche a overcloccarla come descritto in fondo alla recensione (linee rosse). Come possiamo notare, la differenza con le altre GTX 580 è praticamente impercettibile, ma in overclock la situazione cambia sensibilmente. Non arriviamo alle prestazioni di una HD7970, ma la differenza si fa molto più sottile.



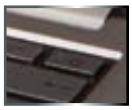
GAMES machine MARK11

1098

SCRITTURA DIFFICOLTOSA
L'unico aspetto negativo di questo portatile è rappresentato dai dispositivi di input, migliorabili. La touchpad di tanto in tanto mostra qualche imprecisione, la tastiera non è retroilluminata e le sue dimensioni sono piuttosto contenute. Ci si fa comunque l'abitudine.

ALTISSIMA DEFINIZIONE
1600x900 punti sono una risoluzione altissima per uno schermo da 13,3", tuttavia questa particolare combinazione di dimensioni permette di scendere a risoluzioni più moderate senza perdere nitidezza. Sotto lo schermo, gli ottimi altoparlanti SonicMaster di Bang&Olufsen rendono questo ultrabook un piccolo mediacenter portatile.

ACCENSIONE INTEGRATA
Asus ha deciso di seguire le orme di Apple anche nelle sue mosse più controverse, come integrare il tasto di alimentazione nell'angolo superiore della tastiera. Difficile non premerlo per sbaglio, se si è abituati ad avere il Canc in quella posizione.



PRIMA SCELTA
Bisogna ammettere che Asus non ha lesinato su potenza e particolari. Il design ultrasottile in alluminio "spazzolato" è composto da un monoblocco al cui interno trova posto un potente processore CULV Core i7 2677M da 1,8 GHz, un disco SSD da 256 GB e 4 GB di RAM. La batteria non si può sostituire, ma almeno offre 6 ore di autonomia.

LETTORE MEMORY CARD
Dato il minimo spessore dell'unità, non è stato possibile inserire un masterizzatore ottico. Tuttavia non se ne sente la necessità, anche perché per trasportare i dati bastano le più capienti e versatili memory card.

USB 3.0
Non manca una porta USB di ultima generazione, ideale per collegare lo Zenbook a un drive esterno dotato di connessione USB ad alta velocità. O, perché no, a un masterizzatore o a un lettore di Blu-ray disc esterno.

ZENBOOK UX31

Produttore: ASUS **Prezzo indicativo:** € 1.299

Se il 2011 è stato l'anno dei tablet, quello appena cominciato sarà certamente l'anno degli ultrabook. O almeno così sperano Intel – che ha fortemente voluto questo tipo di piattaforma – e i suoi partner commerciali, sempre più impegnati a ripensare i notebook classici per renderli nuovamente appetibili e competitivi. Asus, in ogni caso, ha voluto fornire una propria interpretazione del tema "AirBook e affini" proponendo un modello che ricalca, piuttosto sfacciatamente, le stesse linee del precursore made in Apple, cercando però di migliorarne l'aspetto e le prestazioni adottando un processore molto veloce e proponendo un drive SSD dalle dimensioni generose (almeno in questo caso). La grafica integrata HD3000 di Intel consente di giocare ai titoli più "casual" ma anche ai giochi più impegnativi, ovviamente a patto di non esagerare con dettaglio, effetti speciali e risoluzione, ma quello che lascia piacevolmente stupiti è l'audio, di qualità non eccelsa ma indubbiamente migliore del solito. Le casse di Bang&Olufsen fanno il loro dovere e restituiscono un suono più profondo e cristallino della media, permettendoci di guardare i nostri film in alta definizione ovunque. Il resto della magia avviene grazie alla risoluzione "quasi-full-HD" dello schermo, forse un po' eccessiva per il desktop, costretto a stare in uno schermo da 13,3", ma ideale per chi deve usare tanti programmi contemporaneamente e ha una buona vista. In definitiva, possiamo considerare lo Zenbook UX31 di Asus come un ottimo ultrabook raffinato nell'aspetto e potente nelle prestazioni, venduto a un prezzo addirittura superiore a quello del suo ben noto "ispiratore", ma capace di offrire tanta autonomia, massima leggerezza e tanta, tanta libertà di movimento.

ASUS HA FATTO UN MACBOOK AIR MIGLIORE DI UN MACBOOK AIR

Peccato che, come tutti i prodotti di questa categoria, non si possa espandere, né si possa sostituire la batteria, senza spedire il computer in assistenza. Ma non si può avere tutto. Anzi, considerando che tutto questo ha uno spessore inferiore al centimetro, non possiamo fare altro che stupirci.

8.0

ACCESSORI: POCHI MA BUONI

Asus non si è sforzata moltissimo con gli accessori in dotazione, ma almeno c'è tutto lo stretto indispensabile: un adattatore VGA per chi volesse collegare lo Zenbook a un monitor esterno, la pratica ed elegante custodia visibile nella foto e, soprattutto, un adattatore USB-Ethernet per chi non volesse (o non potesse) collegarsi alle reti Wi-Fi. Il portatile, in ogni caso, offre anche connettività Bluetooth.

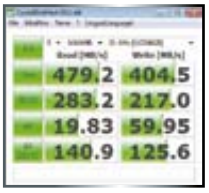
MAX CONTROLLER
È il componente che si occupa di gestire il flusso dei dati tra il computer e i moduli di memoria NAND Flash del disco SSD. Nella nuova Serie 830 il controller è gestito da un processore ARM Cortex A9 da ben 3 core, contro i due dei modelli precedenti.

256 MB DI RAM
Oltre ai moduli di memoria NAND Flash ci sono anche 256 MB di RAM DDR2 a 800 MHz, utilizzata sia come buffer per il trasferimento dei dati, sia come memoria operativa dei tre core ARM del controller.

NAND FLASH A 20 NANOMETRI
I 256 GB di capienza complessiva sono suddivisi fra otto moduli da 32 GB ciascuno di memoria NAND Flash di tipo Multi-Level-Cell, prodotta per la prima volta (almeno per Samsung) a 20 nm invece che a 32 nm.

VELOCISSIMO NELLA LETTURA SEQUENZIALE
HD Tech 3.0.4.0 conferma che i dati sbandierati dal produttore sono verosimili: nella lettura sequenziale si raggiunge la bellezza di 445,9 MB/s, uno dei risultati migliori ottenuti fino a oggi nel settore consumer del mercato.

VINCE ANCHE QUANDO PERDE
La versione a 64 bit di Crystal Disk Mark ci rassicura anche sugli altri casi di utilizzo: anche se con letture e scritture casuali non si raggiungono le stesse velocità della lettura/scrittura sequenziale, rimaniamo comunque su ottimi livelli.



INTERFACCIA SATA/6GBPS
Naturalmente una simile velocità non poteva restare orfana di un collegamento veloce alla scheda madre: il connettore utilizzato è un Serial-ATA di terza generazione a 6 Gbps.

SAMSUNG 830 - 256 GB

Produttore: Samsung **Prezzo indicativo:** € 499

Ormai è chiaro che i drive a stato solido sono destinati a diffondersi sempre più in fretta e, soprattutto, a migliorare costantemente le loro prestazioni. Samsung ha dato vita a un modello da 2,5 pollici dalla onorevole capienza di 256 GB, più che sufficienti per qualunque sistema operativo e per un numero sostenibile di giochi e applicazioni, venduto a 500 euro, una cifra che sicuramente non è alla portata di tutti e che tuttora fatica a scalfire – nonostante i rincari dovuti agli allagamenti in Thailandia – il costo al gigabyte dei dischi tradizionali, ma che per lo meno conferma che i prezzi di vendita di questa tecnologia stanno calando visibilmente. La linea di SSD 830 adotta una tecnologia chiamata NAND Toggle DDR che, in parole molto povere, è in grado di funzionare a 133 Mbps (nella versione 2.0 arriva a 400 Mbps) permettendo così di scrivere e leggere il doppio dei dati rispetto alle NAND SDR che funzionano a 66 Mbps. Rispetto alla precedente Serie 470, i nuovi SSD ottengono prestazioni veramente eccezionali con cui possono fronteggiare, e in alcuni casi superare, dischi che fino a ieri detenevano velocità di scrittura e lettura ineguagliabili. Un'altra novità riguarda il software di gestione Samsung SSD Magician, arrivato alla versione 3.0. Questo programma permette di gestire diversi aspetti dell'unità SSD. Per esempio il comando F/W update può aggiornare in modo sicuro, veloce e completamente automatico il firmware del disco, il comando Secure erase permette una cancellazione sicura dei dati e l'ottima funzione Clone disk produce una copia esatta del drive SSD su un altro disco. Insieme a Samsung SSD Magician viene fornito anche Norton Ghost 15.0, in versione integrale.

UN DISCO TERRIBILMENTE VELOCE, PROPOSTO A UN PREZZO RELATIVAMENTE INTERESSANTE

8.5

IL MAGO DELL'SSD

La terza versione del programma SSD Magician di Samsung permette di tenere il disco sempre in ordine e, soprattutto, di intervenire opportunamente in caso di degrado delle prestazioni. Fra le opzioni più "trendy" troviamo un benchmark integrato, il tool per la cancellazione sicura dei dati e diversi strumenti per l'ottimizzazione delle risorse e delle prestazioni.

CONSOLEMANIA CORNER

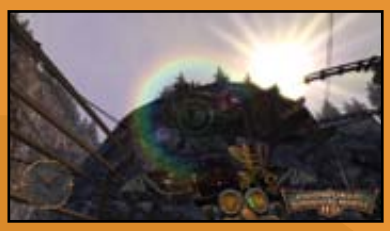
A cura di ToSo, Kikko e TMB

Tower defense, un remake in HD e un picchiaduro "minestrone". Tre titoli da gustare a fondo, in attesa delle prossime scorpacciate a base di Blockbuster.

ODDWORLD: STRANGER'S WRATH HD

GLOBALE 92 PS3

Ogni volta che salta fuori Oddworld, a noi appassionati ci viene un po' il magone, in particolare per il ricordo (ancora vivido) delle avventure di Abe, in quei due platform/puzzle che ci hanno fatto dannare l'anima quasi tre lustri or sono. Oddworld Inhabitants, lo sviluppatore originale, aveva un grande progetto in testa: una pentalogia di titoli ambientata in un unico mondo, caratterizzata da elementi comuni ma da stili di gioco assai diversi. Purtroppo per loro, il mercato, dopo averli glorificati, li ha allegramente scaricati, complice un Munch's Oddysee forse fin troppo particolare; in compenso, Stranger's Wrath era di tutt'altra pasta, una vera e propria perla, che i possessori del primo Xbox ricorderanno indubbiamente molto bene. Pur essendo fondamentalmente un FPS, racchiudeva in sé tutta una serie di caratteristiche vincenti e uniche, tali da renderlo ancora oggi uno dei rarissimi esempi di originalità applicata a un genere che ormai sembra fatto con lo stampino. Purtroppo Microsoft ci credette pochissimo, con la testa già sul progetto 360, e questa fu un po' la pietra tombale per l'ambiziosa software house di Sherry McKenna e Lorne Lanning, che decisero di uscire definitivamente dal settore, preferendogli il cinema e la computer grafica. Ma i tempi cambiano e oggi, grazie al digital delivery da una parte e alla mania dei remake in HD dall'altra, possiamo finalmente mettere le mani sulla balestra dello Straniero, grazie all'eccellente lavoro dei Just Add Water. Badate, non stiamo parlando di un semplice adattamento in alta definizione come quello apparso su Steam la scorsa estate: questa edizione, a uso e consumo esclusivo dell'utenza PS3, vanta una miriade di upgrade visivi, comprendenti texture di qualità superiore, personaggi e oggetti completamente rimodellati, effetti sonori ricampionati e audio DTS 5.1. Il tutto nello splendore dei 60 fotogrammi al secondo, quasi sempre stabilissimi, con tanto di antialias MLAA. Un lavoro certosino, insomma, fatto anche di piccoli dettagli, che impreziosiscono ulteriormente Stranger's Wrath, rendendolo ancora più appetibile. Del resto, le particolari dinamiche di gioco ancora oggi hanno davvero tanto da dire (e insegnare). A parte per l'ottima storia, raccontata in maniera efficace e ricca di colpi di scena, questo titolo sorprende anche per la tipologia delle armi disponibili: i proiettili infatti sono sostituiti da piccoli esseri di varia natura, ognuno dotato di caratteristiche uniche, da sfruttare al meglio per riuscire a eliminare (o catturare) i numerosissimi nemici con cui avremo a che fare. Essendo cacciatori di taglie, sarà nostro compito scovare e possibilmente arrestare tutta una serie di pericolosissimi criminali, spalleggiati da una moltitudine di complici: non si tratta però solo di sparare e sopravvivere! Il più delle volte, infatti, è molto meglio tentare di far fuori i nemici usando l'astuzia e le armi viventi a nostra disposizione. Troviamo così scoiattoli con i quali distrarre i criminali, api in grado di inseguire i nostri bersagli, ragni con i quali paralizzarli permettendoci così di catturarli vivi e via discorrendo. Insomma, la varietà è impressionante e gli approcci a ogni situazione molteplici: stiamo parlando di un modo di fare videogiochi che sembra distante milioni di anni luce dai tempi odierni. Non è difficile vedere qualcosa di RAGE in Stranger's Wrath, ma la cosa sorprendente è che gli Oddworld Inhabitants, quasi sette anni fa, erano molto più avanti del titolone di John Carmack, pur senza i frizzi e lazzi tecnologici odierni. E per 12 euro, cosa si può pretendere di più? **TMB**

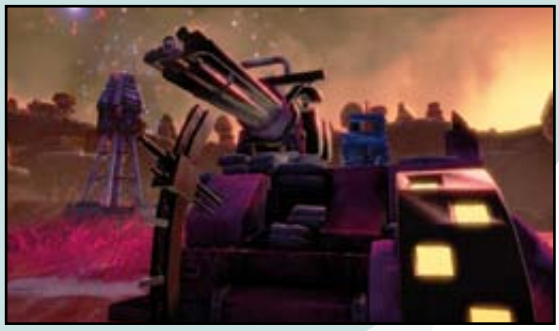


IRON BRIGADE

GLOBALE 82

XBOX 360

Iron Brigade avrebbe dovuto chiamarsi Trenched, e così è stato per qualche mese, almeno fino a quando una causa legale – sulla quale è inutile dilungarsi in questa sede – non ha costretto lo sviluppatore a cambiarne il nome. Iron Brigade è una roba proprio strana: un po' come tutti i titoli di Double Fine (Psychonauts, Brütal Legend), vive pericolosamente su quel confine sottile tra il geniale e il demoniaco, col rischio concreto di veder sfociare l'originalità in "peciottata", come direbbe il buon ToSo. Sostanzialmente, Iron Brigade è un tower defense, con la particolarità che l'azione si svolge in terza persona, e non attraverso visuali aeree o laterali del campo di battaglia. Il nostro scopo è quello di condurre un mech, così da difendere alcune strutture dalle orde di nemici che si susseguono ripetutamente. Il compito viene svolto sia combattendo direttamente, sia posizionando in giro per lo scenario tutta una serie di postazioni fisse di diverso tipo. Queste devono essere opportunamente selezionate tra un ventaglio di possibilità, a seconda del tipo di nemico che dobbiamo di volta in volta respingere. Ovviamente, non manca la possibilità di potenziare il nostro robot e aumentare a dismisura il numero di postazioni dislocabili, mano a mano che si procede nella campagna. Di tanto in tanto, Iron Brigade ci mette di fronte a veri e propri boss: sono momenti in cui la componente tower defense lascia totalmente lo spazio all'azione e la difficoltà s'impenna a dismisura, con la complicità di un sistema di controllo non proprio precisissimo. Tuttavia, se siete appassionati come me delle follie "made in Double Fine", Iron Brigade non è certo un titolo da lasciarsi sfuggire con leggerezza. **Kikko**

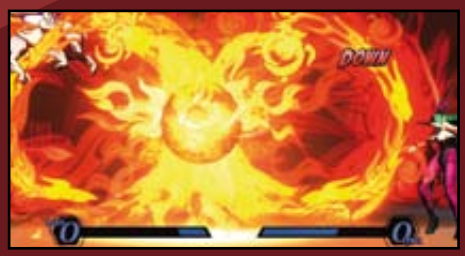


ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3

GLOBALE 80

PS3 XBOX 360

Capcom tenta il colpo gobbo e propone, a pochi mesi dall'uscita di Marvel vs Capcom 3: Fate of Two Worlds, una versione rimasterizzata, riveduta e possibilmente corretta del suo picchiaduro. Questa nuova edizione guadagna il prefisso "Ultimate" e tutta una serie di cose accessorie, anche se, intuitivamente, lo scheletro e l'impostazione generale restano quelli del titolo padre. Tanto per cominciare, Ultimate Mavel vs Capcom 3 ha al suo attivo ben cinquanta lottatori, tra cui rientrano alcuni di quelli già distribuiti via DLC in Fate of Two Worlds (altri sono invece nuovi di pacca). Sei portano nel cuore i battiti di Marvel (Hawkeye, Ghost Rider, Doctor Strange, Iron Fist, Nova e Rocket Raccoon) e sei fanno invece parte della banda di Capcom (Strider Hiryu, Firebrand, Nemesis T-Type, Vergil, Phoenix Wright e Frank West). Ovviamente, ciascuno di essi è caratterizzato da uno stile unico, da un corposo set di mosse ad hoc e da spettacolari Hyper Combo, in grado di riempire di luci e colori stroboscopici anche i vetusti televisori in bianco e nero. Oltre a questi macro aggiornamenti, Ultimate offre anche un certo numero di piccole aggiunte, come, ad esempio, una modalità "spettatore" che consente di ammirare gli scontri che avvengono online, senza necessariamente prendervi parte. Mettiamola così: se non avete già fatto vostro Fate of Two Worlds, questa è sicuramente la versione da acquistare qualora cerchiate un picchiaduro spettacolare e con un sistema di controllo semplice, ma profondo. Se, invece, sono mesi che vi state facendo le ossa a suon di combo, le poche novità di rilievo introdotte potrebbero non essere sufficienti a giustificare la spesa. **Kikko**



La storica rivista per gli appassionati di videogiochi per PC!

ABBONATI SUBITO!

SCEGLI IL METODO PIÙ COMODO PER ABBONARTI:

•**POSTA** Compila, ritaglia e spedisci il coupon in busta chiusa a: Press Di - Servizio Abbonamenti - Casella Postale 97 - 25126 Brescia BS

•**FAX invia il coupon** al N. 030 3198412

•**ONLINE** sul sito www.abbonamenti.it/p5450

•**TELEFONA** al N. 199 111 999 Dal lunedì al venerdì dalle ore 8,30 alle ore 18,30. Costo massimo della chiamata da tutta Italia per telefoni fissi: € 0,12 + iva al minuto senza scatto alla risposta. Per cellulari costo in funzione dell'operatore.

•**SMS** da inviare al N. 335 8331122 indicando nell'ordine: il codice dell'offerta 26393!Nome!Cognome!Indirizzo!Numero civico!Località!CAP!Sigla provincia!S (oppure N)!S (oppure N)! per indicare rispettivamente il consenso (Si o No) alla privacy 1 e alla privacy 2 riportate sul coupon. Non lasciare nessuno spazio dopo i punti esclamativi come nell'esempio:

26393!Gianni!Siani!Via Mondadori!1!Segrate!20090!Mi!S!S!

Entro 24 ore riceverai un SMS di conferma dal Servizio Abbonati. Il costo del messaggio inviato è pari al normale costo di un SMS.
Il pagamento dell'abbonamento è previsto in un'unica soluzione con il bollettino di conto corrente postale che ti invieremo.

1 anno - 12 numeri

39,90 € invece di 47,88 €

SCONTO 17%

ABBONANDOTI AVRAI DIRITTO AI SEGUENTI VANTAGGI

PREZZO BLOCCATO:
per tutta la durata dell'abbonamento non pagherai un euro in più, anche se il prezzo di copertina dovesse subire aumenti.

TUTTI I NUMERI ASSICURATI:
se per cause di forza maggiore qualche numero della rivista non venisse stampato, l'abbonamento verrà prolungato fino al raggiungimento dei numeri previsti.

RIMBORSO GARANTITO:
potrai disdire il tuo abbonamento quando vorrai, con la sicurezza di avere il rimborso dei numeri che non hai ancora ricevuto.

Informativa ex Art.13 LGS 196/2003. I suoi dati saranno trattati da Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l., nonché dalle società con essa in rapporto di controllo e collegamento ai sensi dell'art. 2359 c.c. titolari del trattamento, per dare corso alla sua richiesta di abbonamento. A tale scopo, è indispensabile il conferimento dei dati anagrafici. Inoltre previo suo consenso i suoi dati potranno essere trattati dalle Titolari per le seguenti finalità: 1) Finalità di indagini di mercato e analisi di tipo statistico anche al fine di migliorare la qualità dei servizi erogati, marketing, attività promozionali, offerte commerciali anche nell'interesse di terzi. 2) Finalità connesse alla comunicazione dei suoi dati personali a soggetti operanti nei settori editoriale, largo consumo e distribuzione, vendita a distanza, arredamento, telecomunicazioni, farmaceutico, finanziario, assicurativo, automobilistico, e ad enti pubblici ed Onlus, per propri utilizzi aventi le medesime finalità di cui al suddetto punto 1) e 2). Per tutte le finalità menzionate è necessario il suo esplicito consenso. Responsabile del trattamento è Press Di Srl – Via Cassanese 224 20090 Segrate (MI). I suoi dati saranno resi disponibili alle seguenti categorie di incaricati che li tratteranno per i suddetti fini: addetti ai customer service; addetti alle attività di marketing, addetti al confezionamento. L'elenco aggiornato delle società del gruppo Mondadori, delle altre aziende a cui saranno comunicati i suoi dati e dei responsabili potrà in qualsiasi momento essere richiesto al numero 030.319.82.81 "Customer Service". Lei può in ogni momento e gratuitamente esercitare i diritti previsti dall'articolo 7 del D.Lgs.196/03 – e cioè conoscere quali dei suoi dati vengono trattati, farli integrare, modificare o cancellare per violazione di legge, o opporsi al loro trattamento – scrivendo a Press Di Srl - Ufficio Privacy- Milano Oltre – Via Cassanese, 224 –20090 Segrate (MI).

Tagliare lungo la linea tratteggiata

COUPON DI ABBONAMENTO

Sì! Mi abbono a **The Games Machine**

Riceverò 12 numeri a soli 39,90 euro anziché ~~47,88~~ euro con lo sconto del 17%

▹ **Inviate The Games Machine al mio indirizzo:**

Cognome e Nome _____

Via _____ N. _____

Località _____ CAP _____ Prov. _____

Tel. _____ email _____

▹ **Scelgo di pagare, in un unico versamento:**

30 ☐ Con il bollettino postale che mi invierete

20 ☐ Con carta di credito: ☐ Visa ☐ American Express ☐ Diners ☐ Mastercard

Numero ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Scad. (mm/aa) ☐☐☐☐ Firma _____

Compila, ritaglia e invia questo coupon in busta chiusa a:
PRESS-DI Servizio Abbonamenti - Casella Postale 97, 25126 Brescia

Accetto di ricevere offerte promozionali e di contribuire con i miei dati a migliorare i servizi offerti (come specificato al punto 1 dell'informativa privacy): ☐ **SI** ☐ **NO**

Accetto che i miei dati vengano comunicati a soggetti terzi (come indicato al punto 2 dell'informativa privacy): ☐ **SI** ☐ **NO**

OFFERTA VALIDA SOLO PER L'ITALIA

396 11 020 396 01

TIME MACHINE RELOADED

A cura di: Danilo Dellafrana (danilo.dellafrana@gmail.com)

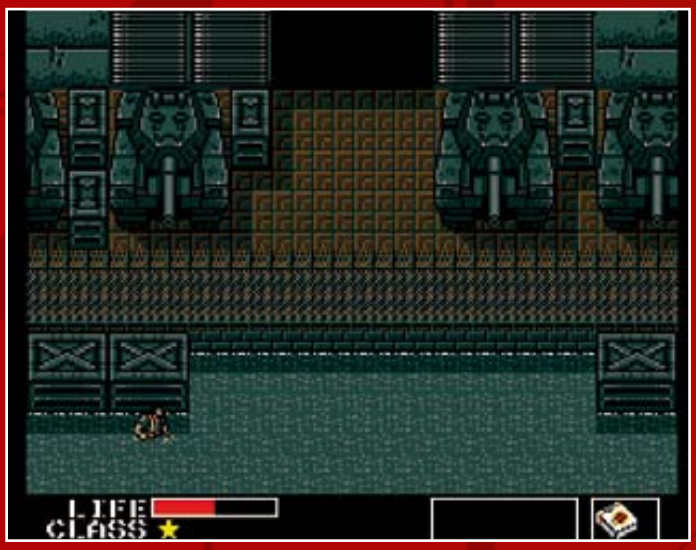
Un viaggio a ritroso nella storia dei videogiochi attraverso gli occhi dei protagonisti che hanno segnato un'epoca.

HIDEO KOJIMA - PRIMA PARTE: PINGUINI, SERPI E TERMINATOR

▲ *Penguin Adventure era uno dei più profondi arcade dell'epoca, pieno zeppo di segreti e aree nascoste.*

Frenando un attimo la mia penna e guardando la strada percorsa mi rendo conto che qui, idealmente seduti alla nostra tavola rotonda retroludica, abbiamo dedicato poche pagine ai game designer orientali. Solo Suzuki San è stato ospite su questi lidi, quindi è ora di parlare di Hideo Kojima come anticipato 'anta mesi fa a un ToSo dubbioso, quando il contenuto di questa rubrica era ancora in fase di ideazione. Che poi il papà di Metal Gear è un uomo che continua incessantemente a suscitare interesse, come si deduce dal recente reboot del progetto MG Rising, affidato ai Platinum Games e accolto da novantadue minuti di applausi su tutti i forum del globo terracqueo. Ma torneremo a parlarne più tardi: nato nel 1963 a Tokyo, Hideo si spostò a Kobe all'età di tre anni con i suoi genitori, entrambi lavoratori. Questo lo portò a trascorrere una fanciullezza in una casa vuota, dove la televisione rappresentava l'unico svago: con un compagno simile è facile capire quanto importanti possano essere stati gli eroi del cinema per la formazione del giovane Hideo. Il giovane che sognava di diventare un regista finì nel frattempo a frequentare la facoltà di economia: lì affianco la passione per i videogiochi a quella per la celluloide. Egli ricorda spesso come ispiratori della sua carriera di game designer principalmente due titoli: Super Mario Bros di Shigeru Miyamoto e Portopia Renzoku Satsujin Jiken di Yuji Horii. Se il baffuto idraulico nintendaro rappresenta un'icona facilmente riconoscibile, per il secondo gioco è necessaria un'ulteriore elaborazione. Horii San è il papà di Dragon Quest, una delle più importati, longeve e influenti saghe del gioco di ruolo

▲ *Separati alla nascita, Kyle Reese e Solid Snake posano per TGM. Il secondo è tratto dalla cover del gioco per MSX2.*



▲ *L'inizio della versione originale su MSX2 con Snake che entra in azione emergendo dall'acqua...*